

Especial SPACE WORLD ´99
86
CLUB
Nintendo
A FONDO
SPACE STATION
SILICON VALLEY
THE NEW TETRIS
MONSTER TRUCK
MADNESS 64
LUCKY LUKE
PREVIO
EARTHWORM JIM
MENACE 2 THE GALAXY
WRESTLEMANIA
2000
DESTRUCTION
DERBY 64
MAYHEM
JetForce
Gemini
Argentina $ 4.00
00810
7 806640 035012



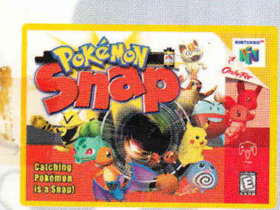
© 1999 - Nintendo of America Inc.



Se Buscan: entrenadores de POKEMONS -hasta 99 años

NEW

Sí, porque Pikachu, Squirtle, Chalamander y todos los demás Pokemons te esperan en las increíbles aventuras para las consolas Nintendo. Con Pokemon Red y Blue para Game Boy viví las aventuras de Ash y convertilo en el mejor entrenador. Y este mes sumale a tu gran lista el nuevo Pokemon Yellow. Con Pokemon Pinball para Game Boy color captura a los diferentes monstruitos en tableros de Pinball. Y si lo tuyo es la fotografía, con Pokemon Snap para Nintendo 64 sumergite en el mundo de los Pokemons en 3D y fotografialos en sus hábitats naturales. Animate, decidite, y...





Si no conseguis una Pokebola... ¡Nintendo te las dá!



Comprá sólo productos originales Nintendo

















Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar

CLUB Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 8/10 Nº 86
OCTUBRE 1999

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Las Condes, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson Conus. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Av. Paseo Colón 275, piso 10 (1063), Buenos Aires, Argentina. Tel.: (5411) 43432225 - Fax: (541) 3450955. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci. Gerente General: Gonzalo del Fa. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9° Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Octubre de 1999. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

Grandes cambios podrás apreciar en el próximo número. En más de alguna oportunidad debiste haber deseado que Revista Club Nintendo trajera más páginas, más información y un nuevo formato. Pues bien, a contar del siguientes mes te encontrarás con una revista renovada, más gorda y con mayor espacio para escribir y mostrarte todo lo relacionado con el mundo de los videojuegos.

Además, te comunico que dejo el cargo de Editor para dedicarme a otras actividades, así que aprovecho para expresarte mis más sinceros agradecimientos y tu fiel compañía y preferencia durante estos largos años en los que aprendimos a ser buenos amigos. A veces, no pudimos responderte y en otras oportunidades nos demoramos una eternidad cuando lo hicimos, pero estoy seguro de que comprendes que tu no eres el único videojugador que existe y que tal vez el título por el cual nos pedías ayuda, nunca lo encontramos. Pero bueno, mi labor fue la de informarte y creo haberla cumplido, por todo esto y muchas cosas más...

Muchas gracias!!!

El Editor







Seguramente estás ansioso por saber qué cosas nuevas se mostraron en el Space World '99 de Japón, ¿verdad? Pues compraste el número correcto de Club Nin (si no, no estarías leyendo esto), pues inmediatamente después de que regresamos de aquel país nos pusimos a elaborar un reporte detalladísimo de este evento, en donde se confirmaron varios rumores, como la presentación del Disk Drive en Japón, acompañado de varios títulos interesantes, como F-Zero X Expansion Kit. También te enterarás de otros títulos que se mostraron y que causaron mucho asombro, como Zelda Gaiden, Pokémon Silver y Gold, Mother 3, un nuevo Zelda exclusivo para Game Boy Color y muchos más. Y las sorpresas no terminan, ya que a nuestro regreso nos enteramos de noticias buenísimas por parte de Nintendo, las cuales leerás en Extra. También hablaremos del título que adorna nuestra portada de este mes, Jet Force Gemini, además de análisis de varios juegos, como Space Station Silicon Valley de GB y más. Claro, también hay Mariados, S.O.S y muchas cosas más... sigue leyendo.

¡ATENCION!

EN NUESTRO PROXIMO NUMERO APARECERA NUESTRA NUEVA DIRECCION A LA CUAL PODRAS SEGUIR ENVIANDO TUS CARTAS.

DR. MARIO

Quiero saber qué Pokémon incluye la Pokémon Yellow Version; y si saldrá Pikachu Genki De Chu en América; y qué juegos del Space World saldrán en América; y ¿qué onda con el Dolphin y el Game Boy Advance de 32 BITS?

Nene

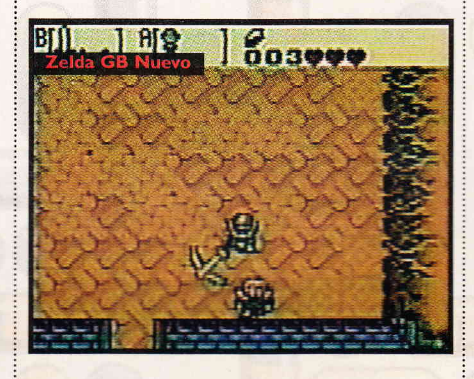
Vaya, vaya.... sí que son varias preguntas, sin embargo te podemos decir que todas ellas se resuelven a lo largo de este ejemplar. Como podrás ver, este mes hay muchas cosas interesantes, así que te invitamos a que nos leas. (Por cierto: Pikachu de Genki Chu no saldrá en nuestro continente. Ya lo habíamos mencionado).

♦

Hola, les escribo con el propósito de discutir una simple pregunta: ¿Podrá haber una continuación del juego ZELDA 64 y si la hay, ¿continuarán con lo que se quedó?, porque al derrotar a Ganon lo encierran y dice que algún día romperá el sello que lo mantiene prisionero y volverá.

Héctor D. González Camarena

Aunque no lo creas, ya existe continuación de este juego y es el juego de Legend of Zelda: A Link to the Past de SNES. El punto aquí es que Miyamoto y todo su equipo se han dedicado a ir "para atrás" en casi todas las versiones de Zelda que sacan. Para que nos entiendas mejor, en cuestión cronológica los juegos de Zelda están ordenados así: 1) Zelda: Ocarina of Time (N64). 2) Zelda: A Link to the Past. (SNES) 3) The Legend of Zelda (NES). 4) The Adventure of Link (NES). 5) Zelda: Link's Awakening (GB). Como podrás ver, éste no es el orden en el que fueron que saliendo, sino la forma en la que se va desarrollando la historia. En teoría, el nuevo juego de Zelda de N64 quedará después de Ocarina of Time y el otro de GB quedaría de nuevo en último.


Zelda GB Nuevo

♦

¿Dónde puedo conseguir la cajita de plástico donde se guardan los cartuchos del GB?

Arturo Reynoso

Desafortunadamente este útil accesorio ya tiene rato que no viene incluído en los cartuchos y no hay planes de volverlo a poner. Nintendo tampoco lo vende por separado. Como dato curioso te diremos que esta cajita se sigue incluyendo pero en los cartuchos de GB de Japón.

♦

Sé que van a decir: ¡Qué tonto!, pero es que no sé que significan las siglas RPG. Otra pregunta que tengo para ustedes es si de casualidad no se tiene pensado sacar algún videojuego de la Guerra de las Bestias, que para mi gusto es muy buena caricatura y como juego de video pienso que sería muy bueno.

Rubén Páez F.

No te preocupes, a todos nos pasa. RPG son las iniciales de "Role Playing Game". Ya en alguna ocasión ha habido un poco de polémica sobre si es correcto llamar juegos RPG's a los juegos RPG's, pero ya es mucha la costumbre. Sobre el juego de "Beast Wars" te tenemos una noticia buena y una mala (primero la buena): Este juego será lanzado para el SNES y para el GB. (Ahora la mala) sin embargo, sólo es en Japón y ninguna compañía ha anunciado que vaya a lanzarlo aquí en América. Habrá que esperar para ver si en un futuro los fanáticos de estos personajes tienen suerte.

♦

¡HASTA EL PROXIMO NUMERO AMIGOS!

¡New!

PLAYER CHOICE

NINTENDO 64







Comprá sólo productos originales Nintendo



EL MUNDO DEL JUGUETE









falabella Libertad

Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar



Nintendo®

en Uruguay

© 1999 - Nintendo of America Inc.

Toda la línea de productos originales.







A D Q U I É R A L O S

MOSCA

CASA CENTRAL 18 de Julio 1578	ALFA Y BETA Miguel Barreiro 3231	UNION 8 de Octubre 3813	CARRASCO Arocena 1552
MALDONADO Florida 594 y San Carlos	PUNTA CARRETAS SHOPPING Ellauri 350 - local TI / NI	CIUDAD VIEJA Sarandí 500	

e-mail: mosca@netgate.com.ar



GAMELA
argentina s.a.

Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Sucursal Uruguay
Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar

GAME BOY COLOR®

La Mejor opción

R - TYPE DX



El espacio encierra peligros que sólo una nave puede sortear, pero te necesita como piloto. Subite a la cabina de R-Type y atravezá galaxias inexplorables en el clásico juego de disparos como nunca lo viste, esta vez en tu Game Boy color. Docenas de pantallas y armas de increíble poder que vas a tener que aprender a usar en esta travesía espacial.

INCLUDES RUMBLE FEATURE!

POKEMON PINBALL

¿Qué pasa si unis los personajes de la serie Pókemon con la diversión de un pinball? ¡Una explosión en tus manos!. Este juego contiene el exclusivo Rumble Feature que hace que tu Game Boy color se estremezca mientras jugas. Colecciona los 150 Pókemon de una manera diferente, esta vez en las dos pistas de pinball.

CONKER POCKET TALES

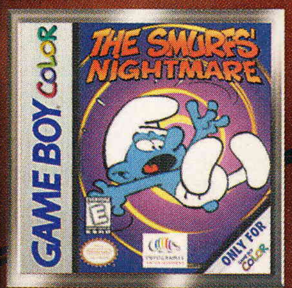


¿Qué harías si en tu propia fiesta de cumple te roban tus regalos? Bueno, si sos la ardilla Conker juntas coraje y salís en busca del responsable. Un desafío diferente en cada uno de los niveles donde deberás excavar, saltar y atacar utilizando un sin fin números de items y descubriendo todos los secretos. Más de 20 horas de juego van hacer una fiesta de cumple para recordar.

TARZAN

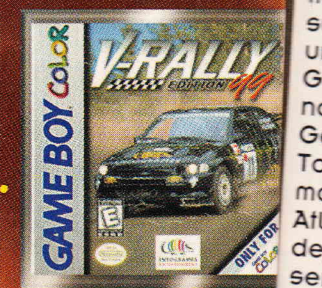
Una leyenda imaginada en tu Game Boy color. La clásica película de Disney llega a tu consola portátil con un nivel de gráficos impresionantes. Abrite camino por la jungla africana en la que Tarzan deberá encontrar su propio camino. Se vos mismo el verdadero rey de la selva.





THE SMURFS'

V - RALLY



Comprá sólo productos originales Nintendo®



EL MUNDO DEL JUGUETE







Carrefour

falabella



GARBARINO

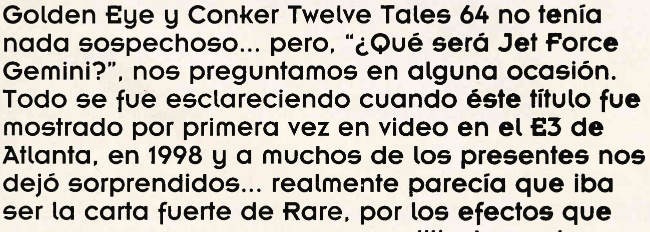
Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed.
Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar

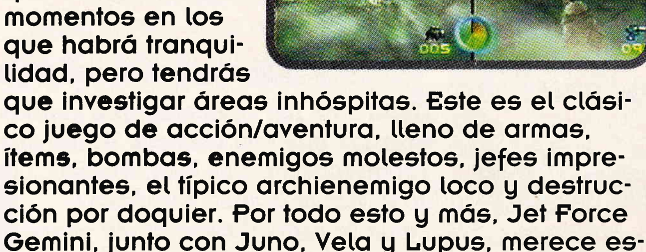


Mizar, el terrible tirano, sigue conquistando mundos a diestra y siniestra, con lo que una guerra interestelar es inminente. Desde luego, el equipo de guardianes, Jet Force Gemini, está al tanto de todas estas anomalías y decide ir a terminar con las acciones del malvado conquistador, ya que estaban patrullando cerca de su territorio. La mala suerte acompañó en esta ocasión a estos héroes, pues al aterrizar para pedir refuerzos, la transmisión falló, quedando solos y sin la menor ayuda. Atrapados en la jurisdicción de Mizar, llena de tribus esclavizadas aliadas al tirano, los problemas se hicieron presentes para el equipo.
Este es tan sólo el preámbulo del primero de los tres juegazos que tiene preparados Rare para este año. Jet Force Gemini, el juego de nuestra portada, nos introduce en una aventura espacial, llena de disparos y acción, en donde acompañarás al valiente Juno, la heroína Vela y su sediento y fiel compañero, el perro Lupus, en un viaje dentro del corazón de una galaxia hostil dominada por Mizar y su misión, es terminar con los planes de este terrible tirano de una vez por todas.



Vaya que los chicos de Rare mantuvieron a todos en suspenso, pues el futuro de éste título era totalmente misterioso... Donkey Kong 64 obviamente sabíamos de qué se trataría, Perfect Dark desde su anuncio dijeron que sería una especie de secuela de Golden Eye y Conker Twelve Tales 64 no tenía nada sospechoso... pero, "¿Qué será Jet Force Gemini?", nos preguntamos en alguna ocasión. Todo se fue esclareciendo cuando éste título fue mostrado por primera vez en video en el E3 de Atlanta, en 1998 y a muchos de los presentes nos dejó sorprendidos... realmente parecía que iba ser la carta fuerte de Rare, por los efectos que utilizaban y los gráficos tan bien definidos. Aunque presentaron otro avance del juego meses después, lo mejor fue cuando se anunció su salida a mediados del '99 y aparentemente la versión final iba a ser mostrada en el E3 de Los Angeles del mismo año. Ahí vimos JFG casi terminado y nos agradó bastante, pues se veía muchísimo mejor que lo que vimos en aquel video del '98. Pero repentinamente Rare cambió sus planes e inmediatamente después del E3 anunció un nuevo retraso y la fecha se corrió hasta principios de Octubre... ¿La razón? Un cambio radical de último momento en los personajes principales, ya que al parecer el comentario principal de los críticos era el desacuerdo con la apariencia infantil de los mismos y en la versión final, los cambiaron por una imagen más adulta.





Todos estos contratiempos aumentaron nuestra curiosidad por ver este primer hit de Rare y eso lo podremos hacer desde este mes. Es totalmente en 3D con una vista de tercera persona, con lo cual se consigue una libertad de movimiento total. Una particularidad del juego es que tiene una gran variedad de modos de juego, entre las que se incluye un modo cooperativo para dos jugadores simultáneos en el modo de aventura; también una especie de modo de juego extra de nombre Capture the Flag y un Deathmatch para cuatro jugadores simultáneos. Los efectos gráficos que se lograron son totalmente impresionantes y esto se debe a la velocidad de procesamiento del N64 y a la compatibilidad con el Expansion Pak. La inteligencia artificial de los enemigos juega un papel importante, ya que no deberás atacar a todos por igual, pues todos te atacarán de distintas formas y deberás desconfiar hasta del más pequeño de ellos. Vas a tener varias misiones, lo que te garantiza que no tendrás un juego corto, además te encontrarás con mucha acción y explosiones espectaculares, aunque también habrá momentos en los que habrá tranquilidad, pero tendrás que investigar áreas inhóspitas. Este es el clásico juego de acción/aventura, lleno de armas, ítems, bombas, enemigos molestos, jefes impresionantes, el típico archienemigo loco y destrucción por doquier. Por todo esto y más, Jet Force Gemini, junto con Juno, Vela y Lupus, merece estar en Nuestra Portada de Octubre... pero recuerda, éste es tan sólo el primero de tres de Rare...







a fondo

MONSTER TRUCK MADNESS 64



Si hay algún título que se perfila para el más competitivo y "violento", Monster Truck Madness es un muy buen candidato para ello. Anteriormente te habíamos hablado de él, pero como se trataba de un "Previo" dejamos muchas cosas importantes para la versión final. Si tú eres un aficionado a este tipo de vehículos, encontrarás muchas de las cosas que hacen llamativos los eventos de estas camionetas, pero con un toque muy divertido, aquí podrás jugar varios juegos que harán que todos tus cuates o tus hermanos dejen de llamarse amigos. Con bastantes pistas con excelentes ambientes, Monster Truck Madness te mantendrá un buen rato frente al televisor, pero veamos cada una de las cosas que este gran título nos ofrece.





Compañía



Accesorio

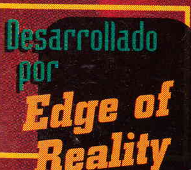


No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por **Edge of Reality**



64 megabits

Memoria





Categoría

Julio 1999

Fecha de Salida

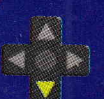
Primero chequemos los controles de tu vehículo, aunque esto es relativo, pues si es que llegas a controlar tu camioneta, estamos seguros de que se te hará chica la pista y querrás aventurarte más, pero antes, checa pará qué sirve cada botón. Así podrás aprender más rápidamente.


Acelerador


Freno


Usas los poderes


Controlas tu camión hacia los lados y hacia atrás activas la reversa


Claxon

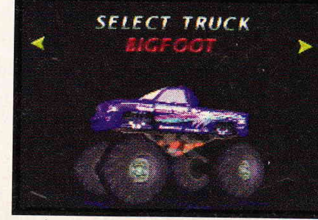

Cambias el ángulo de la vista desde fuera del vehículo

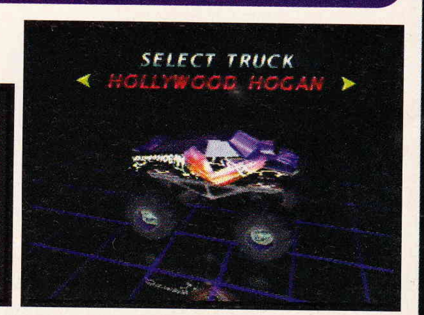

Cambias la posición de la cámara desde afuera


Alejas la cámara del camión


Acercas la cámara al vehículo (Incluso la vista desde dentro)

Dentro de los vehículos que puedes encontrar, están muchos que son clásicos desde que se iniciaron estas competencias: Big Foot, Snake Bite, Grave Digger, etc. Pero como te comentamos en el Previo de este título, también puedes encontrar los diferentes camiones de las estrellas de la WCW y nWo. Algo así como si trataran de "estrellas invitadas".







En el menú principal hay tres opciones, la primera es para entrar a los modos de juegos (New Game), la segunda es para las opciones del juego que son Sound, Credits y Legal (cambias los efectos de sonido, música, ves los créditos del juego y los copyrights. Esto último como que no tiene tanta importancia y de hecho, es algo que no a todos les importa, pero tienen su apartado especial) y el último es para que introduzcas cheats, pero eso lo veremos después. Ahora chequemos los modos de juego.





Exhibition:

En Exhibition corres en alguna de las diferentes pistas (obviamente en las que tengas abiertas) con o sin adversarios. Este es el modo clásico donde compites amistosamente y no hay mucho problema, es ideal para practicar desde el inicio y así podrás acostumbrarte a la jugabilidad que tiene el juego. La cual, a decir verdad no es muy buena que digamos, ¡parece que tienes llantas de mantequilla y estás corriendo sobre suelo bañado en aciete de cocina!

Battle Games:

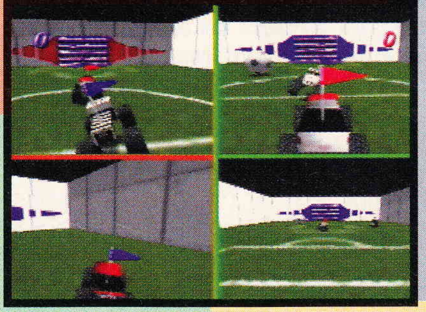
Este modo es el que realza mejor el estilo de este tipo de competencias. Estos mini-juegos son bastante entretenidos y hacen que sea mejor la competencia entre los jugadores. Existen 5 tipos de minijuegos los cuales son:

Soccer:

Aquí debes jugar football rápido manejando tu propia camioneta, el chiste es obviamente llevar un balón gigantesco hasta que metas gol en la "portería", lo divertido es cuando juegan cuatro personas y todos andan tras el balón. Este mismo tiene unos valores bastantes extraños, pues parece más una pelota de playa.

Hockey:

Con las mismas reglas del Soccer, debes llevar la llanta que sirve de disco hasta la portería, pero este tiene una respuesta diferente, ya que debes acarrearlo (como en el hockey de verdad) siendo constantemente acosado por los demás participantes que tratarán de quitártelo, pero recuerda que el trabajo en equipo es lo que te llevará a la victoria (frase cortesía del "Club de los Optimistas").

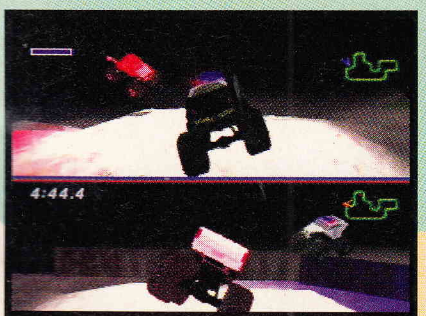


Chase:

Aquí deberá un jugador controlar a la camioneta de la policía y perseguir al otro competidor a lo largo de toda la escena, pero no creas que no puedes jugarle sucio a la policía, puedes sacarlo del camino, voltearlo y por supuesto, dejarlo que muerda el polvo (otra frase de cortesía, pero ahora del "Club de los Clichés").

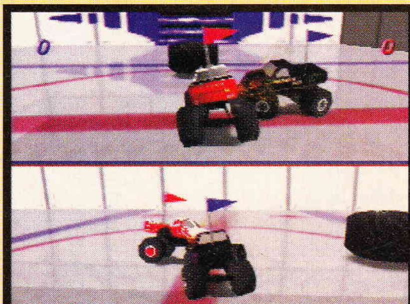
Summit Rumble:

En este modo sí pueden participar los demás vehículos controlados por el CPU si es que no quieres jugar con otra persona. El objetivo de este evento es subir a la plataforma central y permanecer en ella el mayor tiempo posible, pero si te empujan y sacan de ésta, deberás subir una vez más para seguir acumulando tiempo.



Tag:

En esta opción, a uno de los participantes les tocará transformarse en gallina ¡sí, en gallina! ahora deberás alcanzar al otro competidor y tocarlo para que le pases la "maldición" y ahora él sea la gallina, pero si te vuelve a alcanzar se repetirá el proceso. El chiste es que el que tenga un menor número de veces convertido en gallina (después de los cinco minutos), será el vencedor.



Circuit

Este modo es para un solo jugador y no puedes elegir el número de contrincantes. Debes competir y ganar diez diferentes pistas para alcanzar el trofeo, pero esto no será fácil, pues las pistas tendrán distintos tipos de clima y horario además de que todos los demás competidores no siguen reglas contra tí solamente, ¡es todos contra todos! Algo que tienes que saber es que conforme vayas logrando avanzar en este modo, irás abriendo nuevas pistas para otros modos de juego.

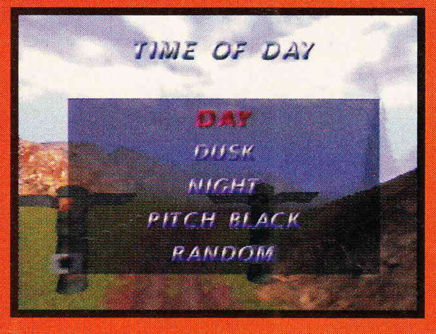
Podríamos decir que éste, es el modo de juego principal de MTM.





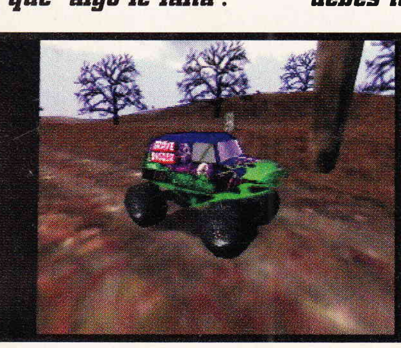
Los elementos en tu contra

Una de las cosas notables de este juego es la gran variedad de climas que existen. Cada pista puede tener más de 5 distintas variantes, no en su recorrido, sino en el tipo de climas y horarios en los que se pueden correr. Como te debes de estar imaginando en este momento, esto es un elemento que sirve para darle más variedad al juego y también para hacerlo más difícil. Las condiciones de la pista cambian drásticamente con una superficie normal a una mojada por una constante lluvia. De igual forma, la visibilidad corriendo en la tarde, no es la misma que hacerlo en la noche o con una obscuridad absoluta. En el modo de "Exhibition" puedes seleccionar el tipo de elementos que quieres que influyan en la carrera, pero en Circuit te los asigna el CPU, así que es bueno que practiques correr en cualquier situación.





Monster Truck Madness es uno de esos juegos a los que "algo le falta".



Algunas cosas que debes saber de MTM:

** Para accesar a la escena "Alpine Challenge", debes terminar un circuito en dificultad media.*

** Para accesar a la escena "Aztec Valley" debes terminar un circuito en la dificultad "Easy".*

** Para llegar a la escena "Death Trap" termina cualquier circuito en la dificultad "Hard".*

** En el menú princial, ve a la pantalla de "Codes" y pon la palabra "flyboy". Esto te dará un nuevo vehículo que tiene alas.*

** En la pantalla principal ejecuta la siguiente secuencia: C-Abajo, C-Arriba, A, Z, R, B. Si lo haces bien oiras un sónido y tendrás un nuevo vehículo.*

Tiene gráficos decentes y es competitivo, pero lo que le duele muchísimo es la movilidad. Por lo demás es un juego bueno y merece ser checado, especialmente si te gusta este tipo de competencias.







previo

SPROCKET

Si a ti te gustan los juegos tipo Super Mario 64 y Banjo-Kazooie, donde el chiste principal es encontrar muchísimos ítems para entrar a más escenas y mundos donde te encontrarás con misiones que debes pasar para conseguir más ítems, éste es un título que está hecho para ti. Sprocket, que ya antes Ubi Soft había anunciado como Rocket: Robot On Wheels, es uno de esos juegos donde el personaje debe pasar mil y un penurias para alcanzar su objetivo. Aquí encontrarás muchos elementos muy familiares que seguramente ya habrás visto en muchos otros títulos, pero Sprocket tiene mucho más que ofrecernos, además no son pocos los mundos que deberás visitar y cada uno está lleno de problemas que debes resolver para conseguir todo y avanzar a la siguiente escena.



Ubi Soft
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

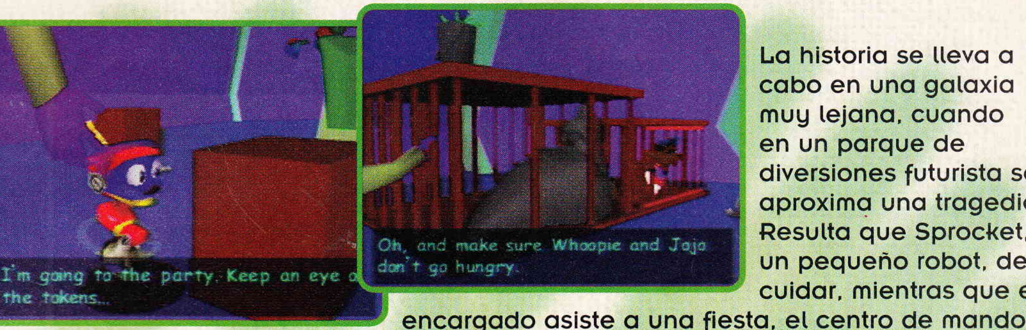
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por Sucker Punch

128 megabits
Memoria

Aventuras
Categoría

Otoño 1999
Fecha de Salida



La historia se lleva a cabo en una galaxia muy lejana, cuando en un parque de diversiones futurista se aproxima una tragedia. Resulta que Sprocket, un pequeño robot, debe cuidar, mientras que el encargado asiste a una fiesta, el centro de mando del parque y al actor principal Whoopie la morsa y a su compinche Jojo (un mapache muy celoso de la morsa y descontento con su trabajo). Como era de esperarse, el malvado Jojo ha raptado a Whoopie y se ha llevado los boletos y las fichas del parque.



Así que Sprocket debe recuperar todas las fichas, los boletos y a Whoopie, pero muchos peligros lo estarán esperando, pues Jojo ha causado problemas con las máquinas y deberás ayudarlo a resolver todos estos líos.

El pequeño Sprocket tiene una manera básica de moverse y por lo mismo no hay que ser muy diestro para controlarlo: se desplaza gracias a una rueda o llanta (igual que los monociclos que a veces manejan los payasos de circo) y carece totalmente de brazos. Aunque esto se







Con el rayo de la cabeza, Sprocket es capaz de resolver los problemas y dificultades que se le pongan enfrente, para todo deberás usar esta habilidad, desde aventar ítems y objetos, hasta acarrearlos o usarlos. Sólo puedes llevar uno a la vez, por lo que deberás tener cuidado de no perder nada al caer o ser golpeado. Los ítems normales, como los boletos, los recogerás con sólo tocarlos, por lo que no debes preocuparte por llevar un bote de basura al momento de agarrarlos.

También te encontrarás con vehículos que te ayudarán bastante en tu travesía, pero necesitas una gran cantidad de monedas para poder usarlos y en ocasiones, estos vehículos estarán escondidos lejos del lugar donde los activas.

escuche a que el héroe anda un poco escaso de recursos, tiene otras cosas útiles, como un "rayo-tractor" (o algo así) en la parte izquierda de su cabeza; éste le sirve para recoger y tomar objetos, llevarlos de un lugar a otro y arrojarlos a cierta distancia.







Este rayo también te sirve para colgarte y columpiarte de varios objetos que están en los escenarios, como focos o enredaderas.

El mecánico siempre te echará una mano con sus consejos e instrucciones y después de que juntes bastantes monedas, te dará nuevas habilidades (la verdad nada más son tres) que son muy útiles y harán menos difícil tu aventura.

Los mini-juegos en Sprocket también se hacen muy presentes. A cada rato, deberás correr contra el tiempo o contra algún personaje para ganar un ítem, enfrentarás peligros y situaciones donde además de tu habilidad para controlar a Sprocket, deberás echar mano a tu ingenio y lógica para resolverlos.



Encuentra los cuatro tornillos y llévalos a los controles de la montaña rusa, ahora debes diseñar el recorrido completo a tu gusto y obtener un boleto. Después deberás hacerlo nuevamente, pero con la finalidad de pasar por cinco puntos para poder obtener otro boleto.





Veamos el primer mundo para que te des una idea de lo que te depara este peligroso parque de diversiones, aquí veremos muchas cosas similares a los demás mundos. Recuerda que hay que conseguir todas las monedas, pueden estar en cualquier lado. Empecemos con algo fácil, entra en la casa que te señalamos y te encontrarás con que hay tres juegos que debes ganar para obtener un boleto. El de la derecha es el clásico juego de "gato", el chiste es agarrar una pelota y lanzarla a la posición que quieras para que le ganes a la gallina que es bastante chocante. El juego de la izquierda trata de darles de comer a los presidentes (están colocados como el monte Rushmore, un monumento nacional de E.U.A. esculpido en una montaña), debes atinarle a la boca con las pelotas con el mismo procedimiento que en el gato. Por último, el juego de en medio trata de noquear a los gatos de diferentes colores sin darle a los demás. Si ganas todos los juegos obtienes un boleto.



Para usar este switch, deberás encontrar este automóvil para poder competir contra el otro coche y ganarle un boleto.

Usa el mismo auto para pasar por todos estos aros, el primero lo encuentras debajo del puente con el que entras al nivel superior.



Si consigues todas las partes que faltan y las llevas al control, podrás activar al tiranosaurio que guarda en su interior muchos ítems y en su cabeza hay un boleto.

Por arriba está cerrado, pero si bajas y te metes por aquí, podrás entrar a la casa de las abejas por otro boleto.



Sprocket es uno de esos juegos que te mantienen sin dormir por días por andar buscando todos los ítems, pero con el toque suficiente de entretenimiento (si no, imagínate lo aburrido que sería), ya estaremos contestando las dudas que casi siempre surgen de los títulos de éste género. Es un juego bastante divertido y novedoso en lo que a elementos se refiere, pero lo que sí notamos es que puede parecerte muy fácil si eres un videojugador veterano, está más que nada enfocado a los videojugadores principiantes o más jóvenes. Aunque Sprocket está siendo distribuído por UBI Soft, de inmediato se notan diferencias con Rayman 2 ó Tonic Trouble, pues las compañías programadoras son distintas; esto te lo decimos para que no vayas a pensar que como se trata de la misma compañía, sean juegos muy parecidos y, aunque el género es el mismo, hay mucha diferencia entre ellos. Inclusive éste es el primer juego desarrollado por Sucker Punch Productions, una compañía joven. Sea como sea, esperamos tener la versión terminada de éste título para verlo detalladamente y cuando aparezca, no sería mala idea que le dieras un vistazo... ¿o dejarás que se salga con la suya el mapache loco?

previo

DESTRUCTION DERBY 64

Para el N64 hemos visto una buena cantidad de títulos de carreras. Como este género es muy competido, es lógico que exista una buena cantidad de sub-géneros en los que los elementos característicos o los "ingredientes" cambien para dar gusto y variedad a los múltiples fans de estos juegos. Uno de los títulos más extraños que hemos visto para cualquier sistema es el de Destruction Derby. En este juego te pones al mando de un coche de esos que debe competir en diversos tipos de eventos en contra de otros coches. Lo interesante en este caso es que se vale de todo para ganar. Definamos mejor el concepto de se vale de todo: Puedes chocar a discreción a tus rivales para dejarlos fuera de combate y tener una mejor oportunidad de convertirte en triunfador.



- Compañía: THQ
- Accesorio
- No. de Jugadores
- Clasificación: EVERYONE E (Content rated by ESRB)
- Desarrollado por: Looking Glass Studio
- Memoria: 256 megabits
- Categoría: Carreras
- Fecha de Salida: Fin 1999

La serie de Destruction Derby ya ha aparecido para diversas plataformas, pero es un hecho que la versión de N64 tendrá mucho mejor sistema de simulación que las anteriores, esto se debe a que la adaptación será hecha por "Looking Glass Studio". De esta compañía hablamos hace un par de números (Wild Waters para Ubi Soft), ellos son expertos en cuestiones de "simulación" y estamos de acuerdo que un concepto como el de Destruction Derby requiere bastante de esto.



Pero bueno, ya hablamos de algunas cosas del título y no hemos aclarado bien cuáles serán los modos de juego o cómo se jugará DD 64. Primero que nada debes saber que estarás compitiendo para ser el campeón del "Destruction Derby". Eso quiere decir que tendrás que vértelas en diferentes eventos para lograrlo. En total existen 7 modos de juegos distintos entre si y en los cuales puedes competir en carreras tradicionales, como en la gran mayoría de juegos en los que se involucran coches, también puedes competir en arenas cerradas donde el ganador será el único que quede en pie después de chocar unos contra otros o alguno de los modos de multijugadores que existen.

Por lo anterior, nos podemos dar cuenta que DD64 es un título con bastante variedad en cuanto a modos de juego, sin embargo no es lo único en lo que hay variedad, ya que aquí puedes elegir de entre más de 24 vehículos. Estos están bien detallados y están basados en modelos de coches clásicos. Por cierto, esto de los vehículos es un buen ejemplo para hablar de la cuestión del trabajo de simulación. Dependiendo la forma en la que choques tu coche (o te choquen) éste se irá deformando de una forma totalmente apegada a la realidad, esto porque los programadores desarrollaron un sistema especial de "deformidad geométrica" con el que los impactos en el coche se verán más realistas. Los choques también afectarán de una forma muy directa el comportamiento de tu coche, pues no es lo mismo que te peguen en un costado que en la parte frontal.







Algo en lo que también se distinguirá la versión de N64 de las anteriores de DD es en los gráficos. Los programadores y diseñadores han puesto un especial énfasis en lograr que los escenarios se vean muy bien hechos y con bastantes texturas, para hacerlos muy coloridos. Otra cosa que se verá bastante en el juego son efectos especiales como luz, sombra, partículas y todas esas cosas que hacen más vistoso al juego (aunque aún no está al 100%, en algunas de las fotos sí se alcanzan a ver estos efectos). Por cierto, ya que hablamos de los escenarios, debemos mencionar que existen 12 diferentes escenarios y estos varían, ya que hay circuitos para competir (con atajos y toda la cosa) y "Arenas" o escenarios cerrados en los que se llevan a cabo las competencias de destrucción total.



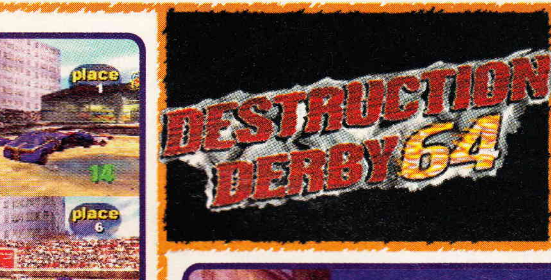




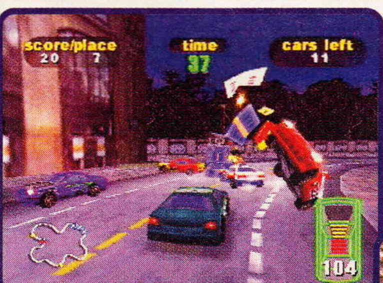
Definitivamente el equipo de programadores de Looking Glass ha realizado un buen trabajo en la cuestión de la Inteligencia Artificial. El título presenta alto reto en cualquiera de los dos modos de juego principales que son la competencia en circuitos y en las Arenas de Destrucción. Esto es sobre todo impresionante desde el punto de vista que puede haber hasta 12 coches en un solo escenario y cada uno hace lo que más le conviene para dañar al rival. Por ejemplo: Si tienes la desgracia de comenzar mal una competencia de destrucción y te dan varios golpes, los demás competidores al verte que estás muy dañado, intentarán sacarte de la competencia, antes que otros coches que estén en buenas condiciones.



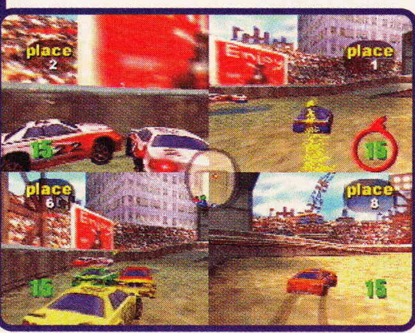




Una opción que nos pareció divertida es la de multijugadores. En total pueden jugar hasta 4 personas de esta forma. De hecho, existen hasta algunos modos de juego que son exclusivos para varias personas a la vez, demostrando que el N64 es la mejor consola para jugar varias personas al mismo tiempo. Por cierto, como podrás ver en las imágenes, al jugar de esta forma la pantalla se divide como en otros juegos tipo XG2, Mario Kart 64 ó F-Zero X.



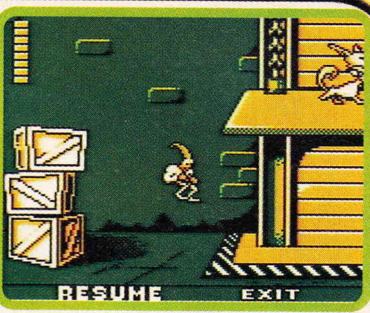
Destruction Derby 64 es un título que promete bastante. Básicamente los que gustan de los juegos de carreras encontrarán en este juego no sólo eso, sino diversos modos de juegos que te mantendrán muy entretenido. Checa las fotos de este artículo para que te des cuenta que gráficamente será un juego excelente.
Pronto esperamos tener más información de este juego de THQ.

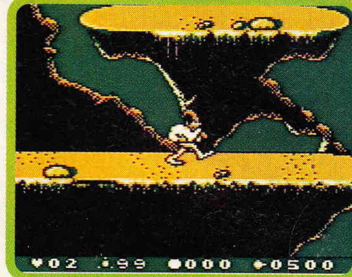




Earth Worm Jim ha decidido regresar a la acción con un juego bastante bueno. Lógicamente, la misión de Jim es salvar a la galaxia, pero para lograrlo, debe recolectar todos los aros de cada una de las escenas para seguir avanzando.

Pero eso no es todo, ya que esta vez tiene bastantes enemigos que planean dejarlo como una mancha en el suelo. Algunos de estos, guardan los aros, así que debes eliminar preferentemente a todos los enemigos para conseguirlos todos.





Interplay
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

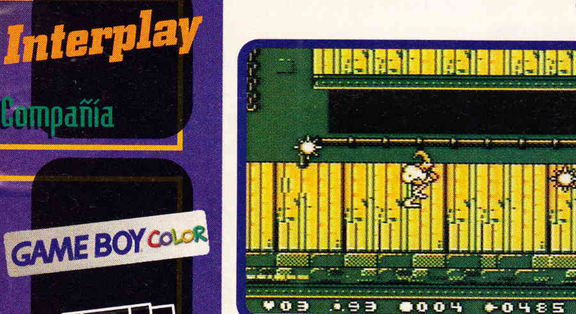
EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

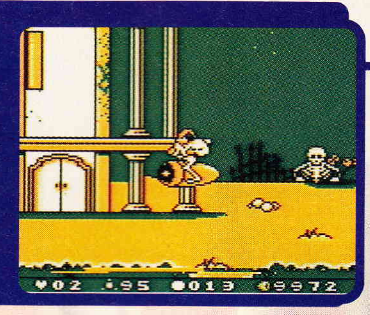
Desarrollado por
CRAVE ENTERTAINMENT

8 megabit
Memoria

Acción Aventura
Categoría

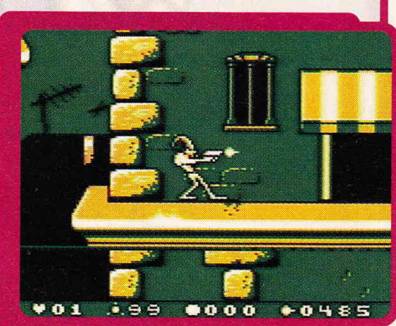






La acción se lleva a cabo en 2-D, como casi todos los juegos en los que ha participado este personaje (menos Clayfighters 63 1/3 y su nueva aventura para el N64). Dentro de los variados mundos que debe recorrer Jim, se encontrará con bastantes peligros y malechores, pero nuestro anélido héroe cuenta con su infalible pistola para acabar con todo lo que se mueva, además de un par de ases bajo la manga) . Los escenarios son tamaño medio, ni muy cortos ni muy extensos, pero sí debes buscar en todos lados, pues a veces no podrás ver lo que hay más adelante y deberás saltar casi al vacío.

Uno de los detalles que más nos gustó del juego fueron las animaciones del personaje: cada movimiento se siente bastante real y muy fluido, los gráficos están muy bien realizados.



En especial debes notar los ojos de Jim, que dependiendo de la situación, estos tienen una expresión diferente. Aunque es muy sencillo de manejar, debes utilizar muchos elementos del juego que son de gran utilidad para completar las misiones. Vamos a revisar los movimientos básicos de Jim, para que te familiarices pronto con él y puedas gozar de este divertido título sin problemas.



Esta es la manera más sencilla de esquivar enemigos y llegar a los lugares y plataformas cercanos.

Si presionas Arriba en el control, tu salto será más alto, pero si a veces esto te resulta insuficiente, usa ciertos elementos del juego que te impulsan un poco más para que alcances sitios más altos o lejanos.

Este juego te permite llevar registro de tus avances mediante Password. Pues aunque no lo parezca, Earth Worm Jim Menace 2 Galaxy. es un juego más o menos largo.

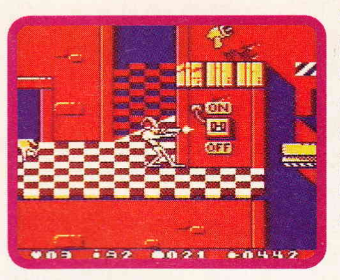


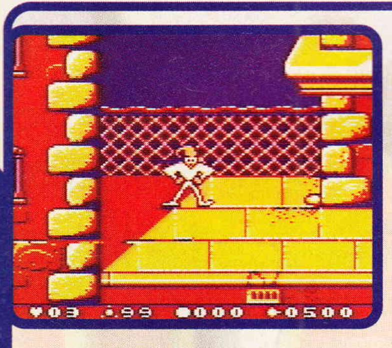
DISPARO

Cuando un enemigo pretende herirte, la mejor manera de quitártelo de encima es ¡volándole la tapa de los sesos! Esto también te sirve para eliminar enemigos que estén sobre una plataforma a la que quieras llegar y no puedes, porque te impiden el paso. Puedes disparar hacia cualquier dirección, incluso diagonales, pero no puedes disparar mientras te encuentres en el aire por una caída o un salto.



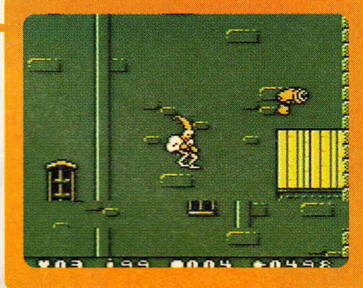
Otro usos de la pistola son para impulsarte, por ejemplo: Esta plataforma sólo te sostiene, por lo que deberás disparar para el lado contrario al que quieras ir, para poder avanzar. Otro ejemplo es este tipo de obstáculos, para moverlos y poder usarlos, debes empujarlos a disparos.

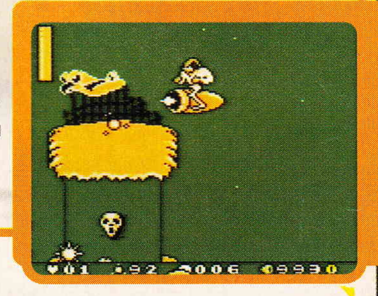




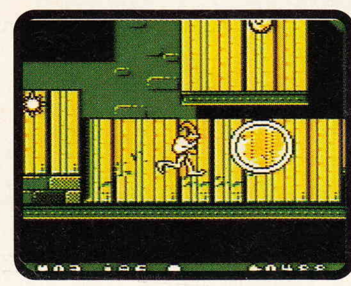
Al iniciar un juego nuevo, observa la ventanita de abajo de la pantalla, en ella verás (de izquierda a derecha) las balas que te quedan, los aros que llevas recolectados, tu energía y las vidas de Jim. Fíjate muy bien al empezar cada escena en el contador de aros, pues te indica los que debes encontrar en ese mundo, luego quedará en ceros.

Aunque no tenga mucha variedad de ítems, no quiere decir que se trate de un juego sin chiste ni nada parecido. Parece que la pistola no hace mucho, pero es la parte escencial de todo, sin ella, no podrías activar muchas cosas, ni conseguir algunos aros. Pero no te preocupes, por ahí se encuentran armas especiales con las que podrás alcanzar lugares que de otra forma no se podría, así que abre bien los ojos para que cuando las veas, no pierdas la oportunidad de usarlas.

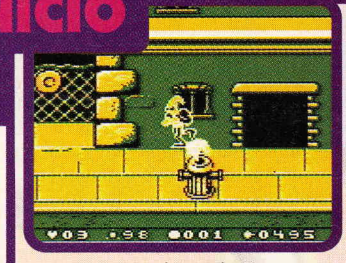




Veamos cada uno de los mundos rápidamente para que te des una idea de lo que te puedes encontrar y de los obstáculos que deberás librar. Recuerda que cada mundo está dividido en varias sub-escenas. Al final de cada escena (cuando consigues todos los aros) deberás entrar al portal que te conducirá a un nuevo reto.



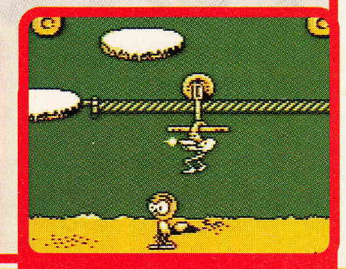
INICIO



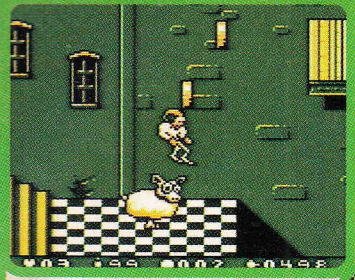
Aquí no hay mucho problema, debes encontrar los aros que estarán visibles completamente, pero ten cuidado con los hidrantes pues pueden dañarte. Usa los botes de basura para alcanzar los niveles superiores, las puertas te teletransportan unas a otras, pero trata de no perder la pista para que puedas regresar.



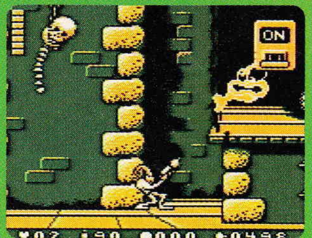
Las cosas se ponen cada vez más complejas, por ejemplo: estos seres te siguen por un corto trecho sin atacarte, pero si los deshaces a balazos, te dejarán un aro. Estos W.C. son la mejor forma de viajar (aunque no muy cómodo). Estos cañones pueden herirte, pero tú a ellos no.



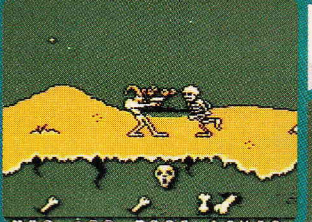
SCF-FI



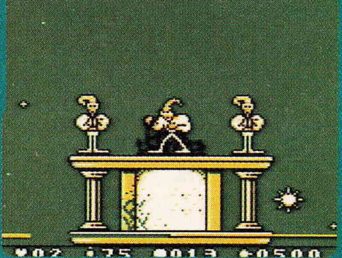
Aquí se vale todo, apóyate en las ovejas para alcanzar más aros. Si no quieres perder una de tus lombricientas vidas, no caigas en estos agujeros. Procura revisar todas las posibles maneras de recolectar aros, no importa a dónde llegues. Debes cambiar los switches para vencer al jefe Pez.

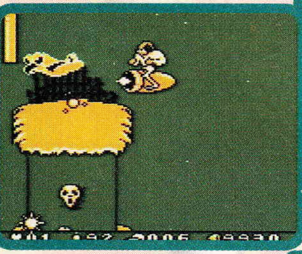


LABORATORY



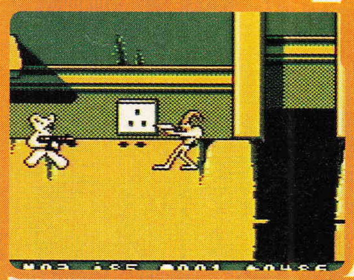
Sin duda Jim es valiente, ¡pero los esqueletos son muy duros de pelear! Usa tu pistola para limpiar las plataformas de enemigos antes de subir a ellas. ¿Dónde ha visto Jim a esos sujetos? Si buscas bien, encontrarás un cañón con el que podrás volar (y volar a tus enemigos).



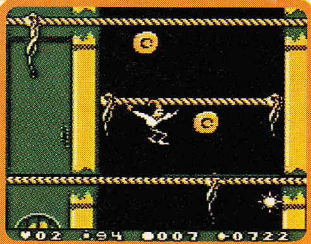


GRAVEYARD

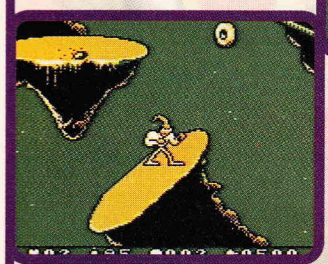
BEDROOM



Las apariencias engañan, estos ositos de peluche no son nada tiernos. Aquí debes usar los cubos infantiles para alcanzar lugares altos, empújalos con tus disparos. Si piensas que sólo debes columpiarte en estas cuerdas, mejor ten cuidado con las bolitas con puntas. ¡Tal vez sirva mejor una bazooka para alejar a los ositos!

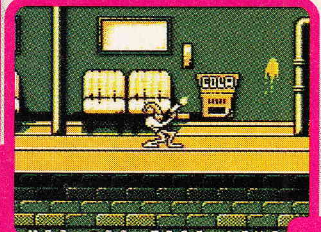


Estos botes sirven igual que los cubos, pero fíjate hacia dónde los empujas. Los enemigos son más feos y más peligrosos, ten cuidado y no desperdicies balas. Hasta el terreno se pone en contra de Jim, aquí debes cuidarte de no resbalar y caer porque puede ser fatal.

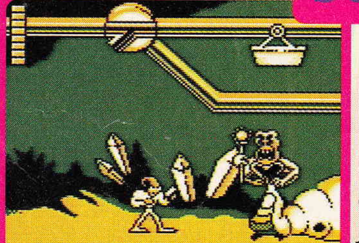


DESOLATION

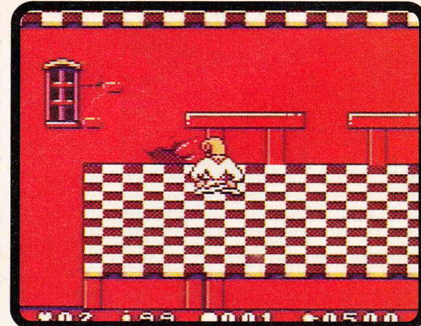
No puedes fiarte ni de las máquinas de refresco, así que anda con los ojos abiertos y no avances demasiado rápido. Aunque no creo que esa rata sepa leer el mapa, este switch puede ayudar bastante. ¿Cómo va Jim a vencer a este viscoso jefe?



SUBWAY



Pues ahora viene el momento de dar nuestro veredicto final de este juego. Definitivamente está muy alejado de los que eran los anteriores títulos de EWJ, sobre todo porque aquí hay que usar un poco más el cerebro para saber qué hacer en algunos casos o resolver algunos mini problemas. EWJ Menace 2 Galaxy es mejor que los anteriores juegos de este personaje para el GBC, pero aún le falta para acercarce a la calidad que tuvieron los dos títulos de SNES. Lo que podemos decir es que es muy recomendable para los fans del personaje, que se niegan a verlo en 3D.



WWF Wrestlemania 2000

Hemos visto muchos juegos sobre esta federación que es la principal (aunque ya anda medio mal) de lucha libre en Estados Unidos, pero ahora THQ nos está preparando una sorpresa a todos los videojugadores que amamos este rudo deporte. El nuevo título llevará el nombre de WWF Wrestlemania 2000 y será una versión más completa que, por ejemplo, War Zone. Recordemos que antes la licencia de los videojuegos de esta asociación pertenecía a Acclaim, pero por azares del destino ahora THQ es la compañía encargada de producir sus juegos y han prometido el mejor título que se haya hecho de la WWF.



THQ
Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por **Asmik AKI**

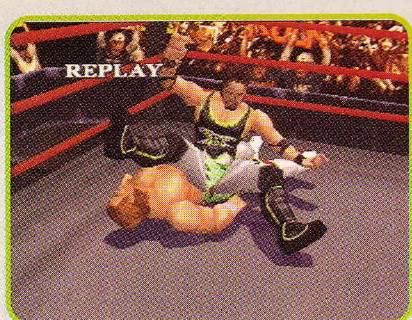
128 megabits
Memoria

Deportes Lucha Libre
Categoría

Fín 1999
Fecha de Salida

WWF Wrestlemania 2000 es un juego muy completo, pues en él se incluirán más de cincuenta estrellas de la WWF y serán representados con sus movimientos reales, su forma personal de ejecutarlos y las burlas. Todo esto gracias a que los movimientos serán capturados por luchadores profesionales.

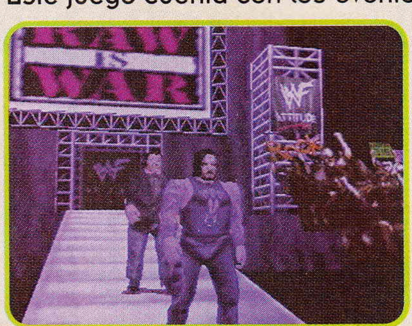




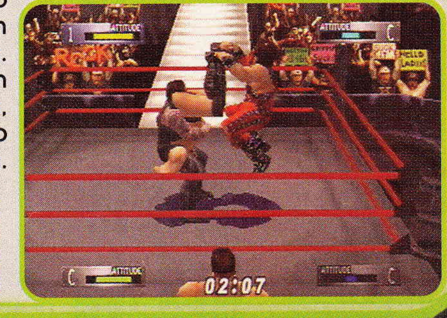
Por cierto, debemos mencionar que este título está siendo programado por la gente de Asmik/AKI. Para los que no les diga nada esto, ellos fueron los encargados de los dos primeros juegos de la WCW que distribuyó THQ y que a nuestro parecer, son de los más divertidos de este género. Aunque eso sí, no son los de mejores gráficos, pero tampoco son los peores; digamos que en ese aspecto no sobresalen.

Por lo anterior, es probable que veas muchos elementos de los juegos mencionamos anteriormente en éste. Algo que sí ya se confirmó, es que habrá una muy buena cantidad de modos de juego, personajes a descubrir y una opción en la que podrás editar las cualidades y apariencia de tu peleador.

Este juego cuenta con los eventos clásicos de la Lucha Libre Profesional, pero ahora nos traerá muchas sorpresas, podrás encontrar luchas dentro de la reja, con armas, con handicap, relevos, etc. Una cosa en la que los programadores se esmeraron bastante en esta ocasión fue en los escenarios y los gráficos de los asistentes a la lucha (sabemos que es difícil que alguien lo haga bien alguna vez, pero esta vez los están haciendo con dedicación). Cada luchador tendrá su "Himno" de batalla programado y lo oiremos cuando ellos hagan su espectacular entrada antes de cada pelea (hasta con monitor gigante, juegos pirotécnicos y toda la cosa).



Mencionábamos anteriormente que los personajes tienen una buena cantidad de movimientos. Eso porque ahora los programadores han desarrollado un nuevo sistema de llaves, contrallaves y además arreglaron el sistema de pelea para que éste sea más divertido, sobre todo cuando juegues contra el CPU, pues arreglaron la Inteligencia Artificial de los contrarios. Pero por los mismos cambios que le hicieron, también será bastante entretenido jugar contra otros amigos, tomando en cuenta que WWF 2000 puede ser jugado hasta por 4 personas de forma simultánea.



En fin, el trabajo de programación de Asmik/AKI habla por sí mismo por lo que han hecho en anteriores títulos, así que podemos esperar que éste sea un excelente juego. Cuando se encuentre listo, podremos hablar más de él, pues promete bastante. Por el momento nos tendremos que conformar con esta información e imágenes.

a fondo

Space Station Silicon Valley



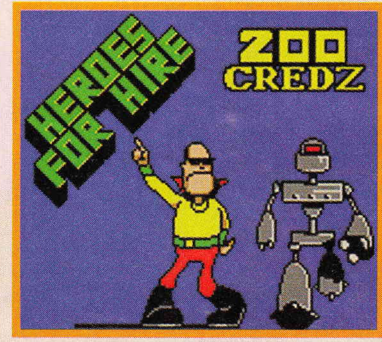
Ya ha pasado casi un año desde que Take 2 Interactive lanzó aquel juego tan original programado para el N64 por DMA. Con tan sólo 64 megas de memoria, personajes, situaciones chuscas y un concepto totalmente original, nuevo y divertido, Space Station Silicon Valley sorprendió a todos, tanto a programadores de otras compañías como a los que nos encargamos de llevarte toda la información de los videojuegos. Después de que este título ganó premios en varias partes del mundo, Take 2 decidió llevar a cabo la traslación para el Game Boy. Cuando escuchamos esto, nos pareció buena idea... pero momentos después comenzaron las dudas, como por ejemplo, cómo le harían para que todo el juego, que es en 3D, encajara en una plataforma de 2D. En fin, precisamente para esto es el previo de este juego, para qué veas cómo va a ser.



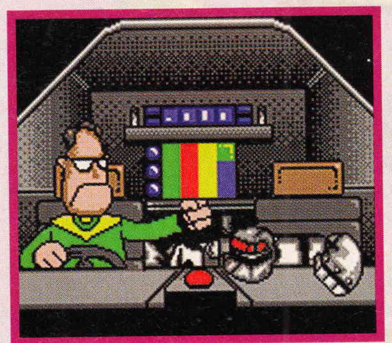


Siendo una fiel adaptación de la versión de N64, la historia no cambió, contrario a lo que nosotros esperábamos, así que te encontrarás con la misma problemática: Resulta que unos científicos inventaron una estación espacial llamada Silicon Valley. Esta estación, además de que servía para hacer experimentos con ecosistemas artificiales y robots con forma de animales, también la preparaban para que fuera un buen parque de diversiones. Después de lanzar la estación al espacio, en la tierra perdieron comunicación con ella y con los científicos y se extravió. Poco tiempo después (mil años...), los científicos de la tierra detectaron que la estación espacial Silicon Valley había emprendido su viaje de regreso a la tierra, pero como los tripulantes humanos ya habían muerto, los animales robots habían tomado el control y todo era un caos... la estación se dirigía velozmente hacia la tierra y el impacto era inevitable. Por esta razón, la presidenta de la tierra, la señora Frank Bloke decidió enviar al héroe Dan Danger y al robot Evo a la estación espacial para que resuelvan el problema.

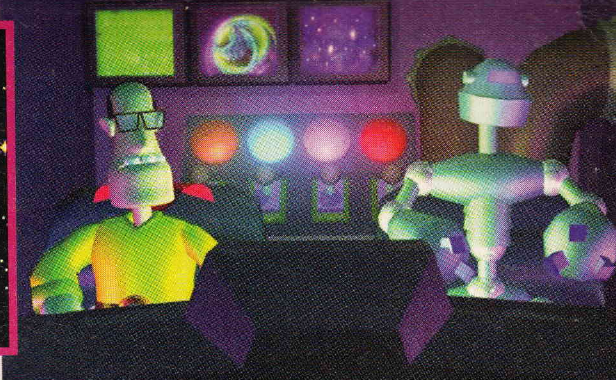




Una vez a bordo de la pequeña nave que los llevaría hasta el lugar de su

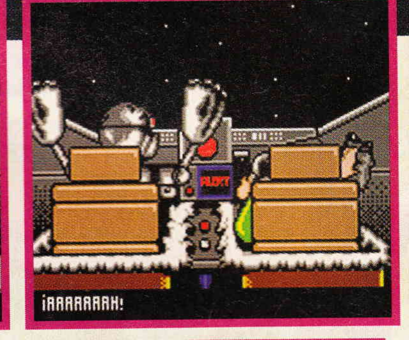


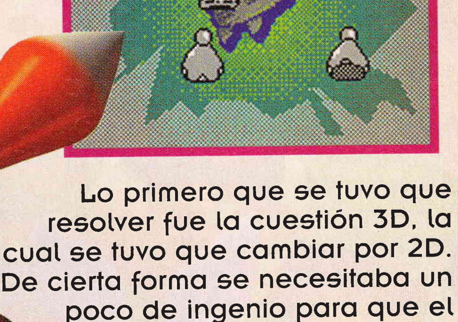


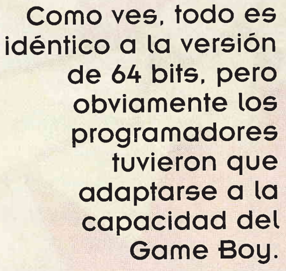


misión, Dan y Evo, al no ponerse de acuerdo en la música que escucharían durante el viaje, tienen un pequeño conflicto, por lo que pierden el control de su nave, se estrellan en Silicon Valley y al mismo tiempo, arrollan al perro Roger, separándolo de su amada oveja Flossy. Debido a esto Evo salió disparado y su cuerpo se fragmentó en cuatro partes, quedando sólo el chip. Ahora Dan tendrá que guiar a Evo Chip por todo Silicon Valley para que encuentre su cuerpo y así pueda tomar control de la estación espacial.







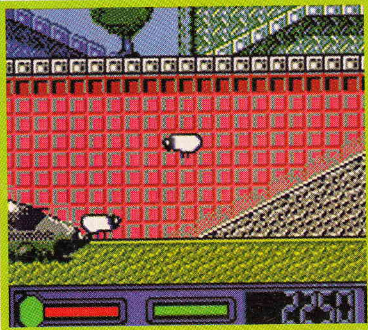


Como ves, todo es idéntico a la versión de 64 bits, pero obviamente los programadores tuvieron que adaptarse a la capacidad del Game Boy.

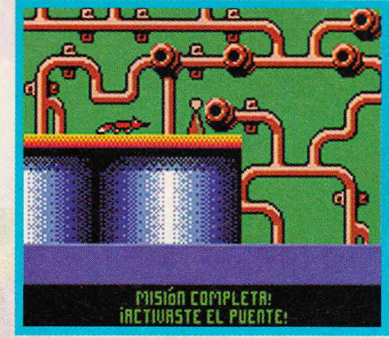


Lo primero que se tuvo que resolver fue la cuestión 3D, la cual se tuvo que cambiar por 2D. De cierta forma se necesitaba un poco de ingenio para que el sabor de la tercera dimensión no se perdiera, así que en lugar de que se programaran escenas en donde caminas libremente, en su lugar los programadores crearon mundos planos en donde avanzas en "loop", o sea que si empiezas a caminar desde un punto hacia cualquier dirección, llegará un momento en el que llegues a ese mismo punto una y otra vez, es decir, caminarás en círculos como si estuvieras dando vueltas a un cilindro.





El ambiente 2D cambia totalmente la forma de jugar, aunque el concepto sea el mismo. Gráficamente se pierden la gran parte de los detalles que eran esenciales en el N64, pero la forma en la que se resolvió esto fue precisamente quitando la necesidad de encontrar estos detalles, lo que redujo bastante la complejidad del juego comparándolo con el original.

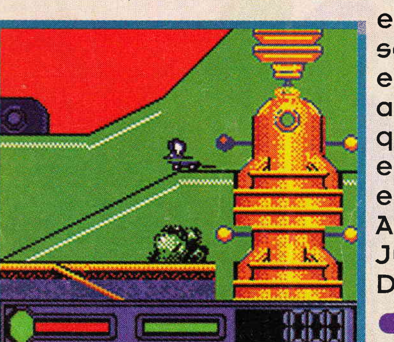


El otro punto a resolver era el asunto de los animales. Si recuerdas, el chiste del juego era desactivar a los diferentes tipos de animales y después pasar a Evo a los cuerpos desactivados y así utilizar las habilidades de cada animal para realizar diferentes cosas. Pues bien, el sistema sigue siendo el mismo, sin embargo debido a que es bastante complejo poner a muchos animales en pantalla, el cambio aquí fue que son muy pocos animales los que aparecen simultáneamente, además de que su agresividad es mucho menor, con lo que se facilita aún más el juego.

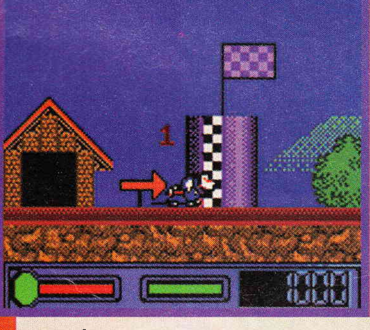


Se trató de incluir a todas las especies de animales que hay en el juego original y aunque no pudimos verlas todas, Take 2 dice que estará la gran parte de ellas; lo poco que vimos era que los animales conservan las mismas características y las mismas habilidades, pero como te dijimos, aquí el CPU no te ataca tan fuerte. Igual que en el N64, aquí te encuentras con pantallas en donde podrás ver las habilidades de cada animal, como la inteligencia, la resistencia al agua, fuerza, velocidad, etc. También están todos los escenarios y las secciones de los ecosistemas artificiales, así que te seguirás encontrando con el Euro Eden, Artic Kingdom, Jungle Safari y Desert Adventure.

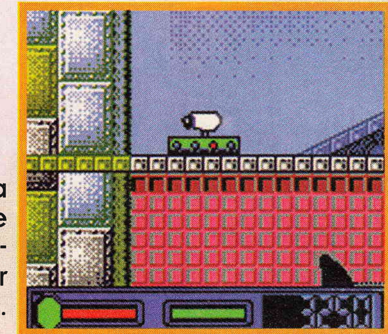
TIPO	RATA
ENTORNO	EUROPA
HABILIDAD A	MINAS TÓXICAS
HABILIDAD B	MORDISCO DE ATAQUE
RESISTENCIA AL AGUA	EXCELENTE
MASA	PEQUEÑO
ARMADURA	LIGERO



La mecánica es idéntica en todos los aspectos, inclusive hasta las misiones llevan el mismo nombre, aunque a algunas les quitan o les cambian uno o dos objetivos debido a lo de los detalles de los que hablamos. Aquí también tendrás que juntar energía, cápsulas de poder y hasta los trofeos de cada escena. Estos, si recuerdas, no se programaron correctamente en el N64 lo que dio pie a que no pudieras acceder a una escena secreta... ojalá que aquí eso haya sido corregido.



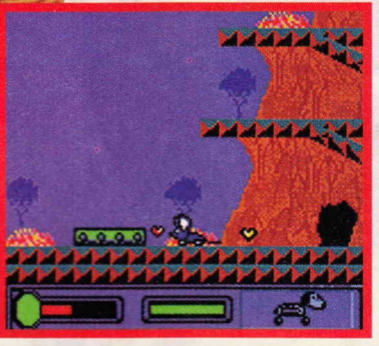
Igual, al terminar una escena, tendrás que dirigirte al teletransportador para pasar a la siguiente.



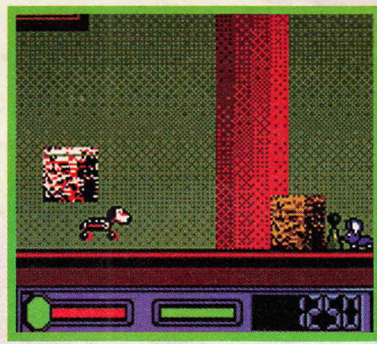




Al momento de que Evo tiene que cambiar de cuerpo, estéticamente es diferente que en el N64. Ahora, cuando desactivas a un animal, en lugar de que se quede el cuerpo tirado, se convierte en un corazón, el cual varía su color dependiendo del animal que sea. Para que sepas qué animal es, basta con colocarte sobre el corazón y en la parte de abajo de la pantalla aparece su figura. Si quieres cambiarte, sólo presiona el botón Select. Un factor que se conservó es que puedes seguir usando a Evo sin cuerpo, pero en esta versión pierde mucha más energía.



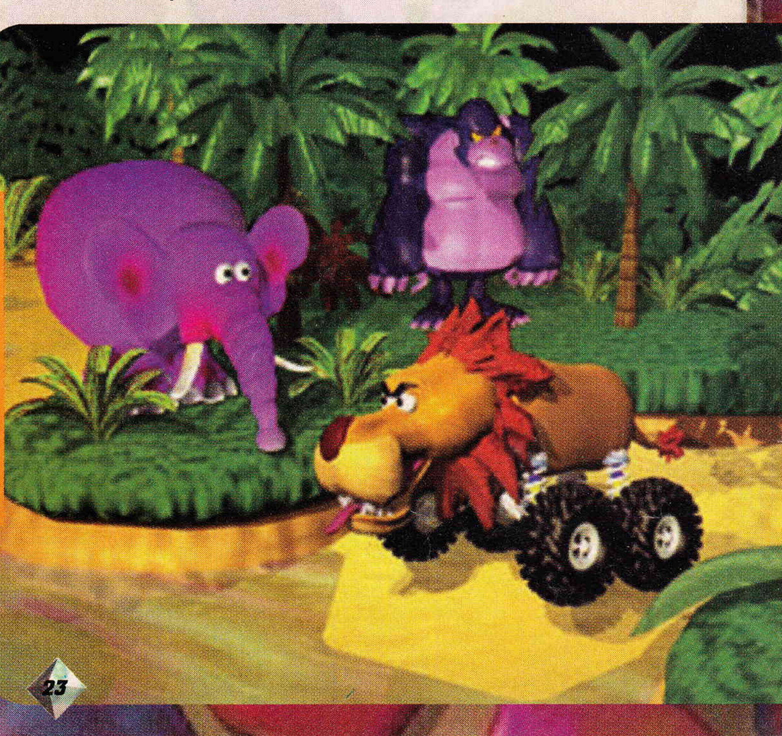
La movilidad es un poco rara, pero un buen punto es que cambia bastante dependiendo del animal que estés controlando. Decimos que esto es bueno porque esa es la esencia de este título, sentir que realmente estás utilizando a un personaje totalmente distinto y gran parte de eso se consigue con una buena movilidad y este juego la tiene.



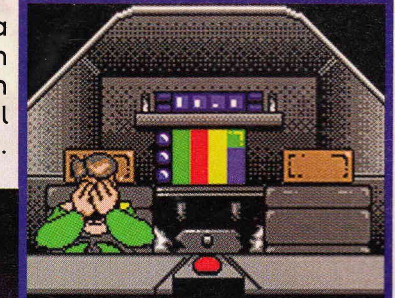


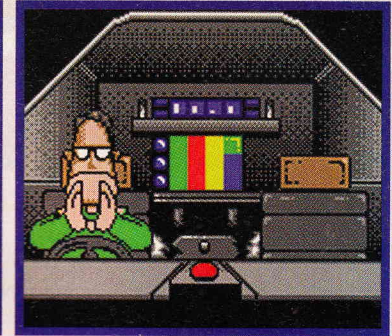
Posiblemente se incluya una opción la cual te permitirá jugar el juego en varios idiomas, entre los que están el alemán, el francés, el inglés, el holandés, el italiano, el sueco y el español. Esto es también un punto a favor, pues SSSV tiene mucho humor en sus textos y ahora sí, si no le entendías muy bien al inglés, podrás entenderle. Hay muchas posibilidades de que se conserve esta opción, pero lo que nos hace dudar un poco, es que la versión del N64 también iba a incluir el español como idioma alternativo, sin embargo de último momento se suprimió y esta opción sólo se incluyó en el juego europeo. Falta esperar la decisión de Take 2 de aceptar esto para América.

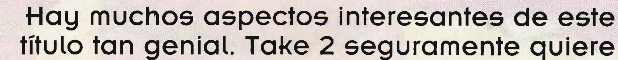
Ich sagte doch, die Gegend wurde von Meteoriten getroffen - und es scheint, als käme noch einer. Ich sehe da ein paar Brocken, die eine gute Brücke abgeben würden - wenn Du sie anheben kannst.
- Heb die Meteoriten-Brocken an.
- Bring mir etwas auf einer Sprungfeder!



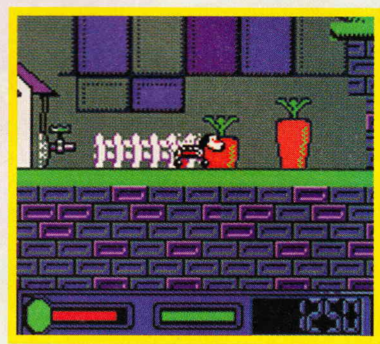
Cuando te eliminan o concluyes una escena, aparecerá un cinema de Dan Danger desde la nave; detalles tan jocosos como éste se conservaron del juego de N64.

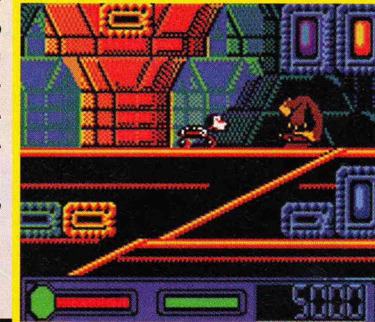


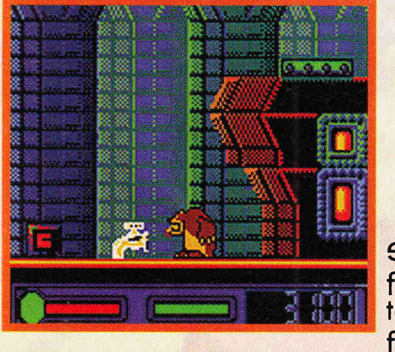




Hay muchos aspectos interesantes de este título tan genial. Take 2 seguramente quiere igualar el éxito que tuvo SSSV del N64 y quizás lo logre, pero deberá afinar uno que otro detalle. La traslación es buena pero es difícil saber si hubiera sido mejor bajo la programación de DMA, los programadores del juego original, pues esta traslación la está llevando a cabo Tarantula. De gráficos sencillos y un sonido bueno, Space Station Silicon Valley de Game Boy se perfila para ser un juego sobresaliente, sobre todo por su compatibilidad con el Game Boy Color, además de que es un juego perfecto para los que gustaron del juego original, pues así podrán jugarlo en cualquier parte.

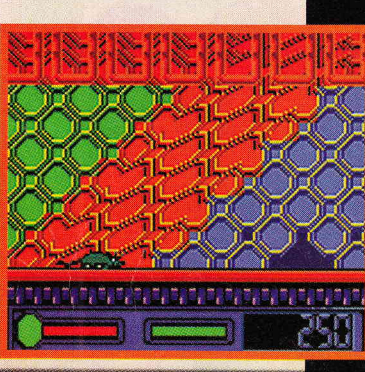






Si te fijas, todas las fotos son a Color, obviamente porque el juego es compatible con el Game Boy Color, sin embargo, si no cuentas con este sistema, no te preocupes pues Space Station Silicon Valley también lo podrás jugar en el Game Boy Clásico, Pocket y Super Game Boy, pero la única diferencia es que no podrás apreciar en estas variaciones del GB. ciertas animaciones y cinemas display.

Como te dijimos, ojalá que Tarantula haga un trabajo igual de bueno que el de DMA pues este título tan original, se lo merece.





a fondo

THE NEW TETRIS

Nintendo
Compañía

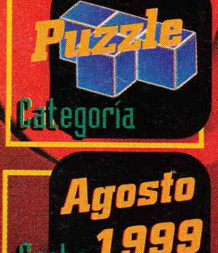
Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado
H2O

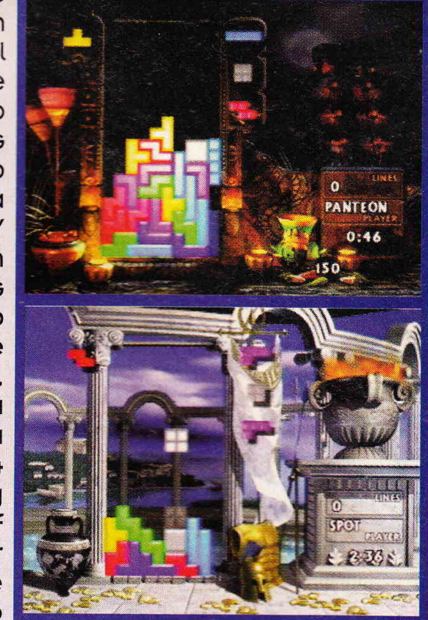
96 megabits
Memoria



Categoría

Agosto 1999
Fecha de Salida

No es raro que Tetris sea uno de los juegos más populares que han existido en toda la historia de los videojuegos (existen 16 versiones de Tetris para los sistemas de Nintendo que han salido al mercado). Cada vez que aparece un nuevo sistema, es prácticamente un hecho que veremos una nueva versión de este título. Y aunque en cada versión se hacen algunas mejoras o modificaciones al modo de juego, se sigue manteniendo la misma escencia, porque es muy divertido y lo seguirá siendo. The New Tetris es una nueva versión del clásico para el N64 desarrollada en conjunto por H2O (Tetrisphere) y por Blue Planet Software (Antes Bullet Proof Software). Ambas compañías tuvieron que aportar bastante al nuevo Tetris que han lanzado y que tiene varios elementos nuevos (como mencionamos que pasaba con cada versión).





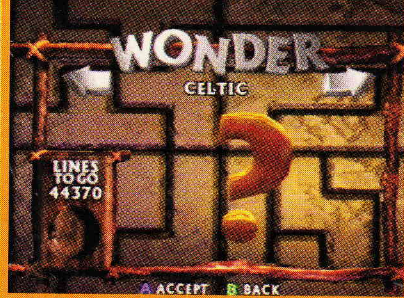
Archivos

Este cartucho tiene memoria RAM Interna para poder grabar algunos datos muy importantes que iremos viendo en este análisis. Sin embargo una de las funciones más importantes es la de crear archivos de juego. En total se pueden crear hasta 15 archivos para que varias personas jueguen y puedan llevar de una forma más controlada sus récords y ver quién es el que ha hecho más líneas.

Wonders

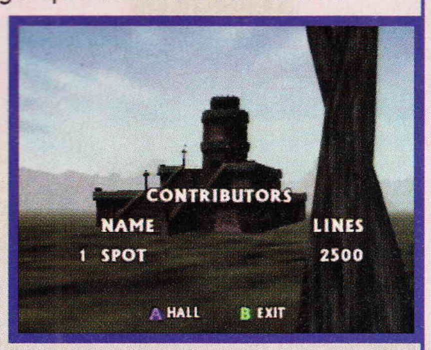
Este juego, en su pantalla de selección de modos de juego (que ya veremos más adelante) incluye un menú que al principio suena un tanto extraño: "Wonders" (o maravillas). Lo que aquí pasa es sencillo de explicar. Al estar jugando en alguno de los archivos de la memoria del juego, las líneas que vayas haciendo se van acumulando en un marcador interno. Las siete maravillas que se accesan por medio del menú que mencionamos se van "abriendo" conforme vayas haciendo las líneas que se te piden. Una vez que logres alcanzar el número de líneas requeridas, podrás ver una pantalla especial en la que se representa la maravilla y se te habla un poco de la historia de esta. En realidad esto no es más que una recompensa por jugar mucho Tetris, pues el ir abriendo estas maravillas no tiene gran influencia en el juego. Bueno, algo de lo que notamos es que dependiendo de la "maravilla" que estés formando, el fondo del panel en el que juegas cambiará con elementos representativos de ella; el CPU irá intercambiando al azar los paneles de las maravillas que ya hayas descubierto.



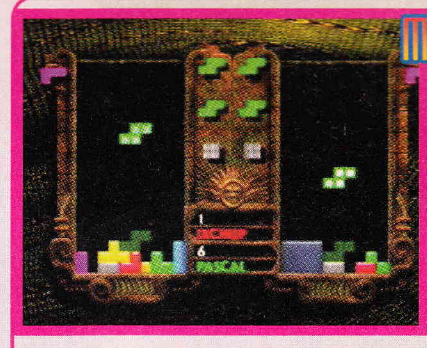




Al principio es fácil abrir las primeras maravillas, pero ya que te das cuenta del infame número de líneas que hay que hacer para abrir las 3 últimas, te podrás imaginar que no las podremos ver hasta después de haber jugado bastante tiempo este juego o que entre varias personas hayan cooperado para lograrlo.



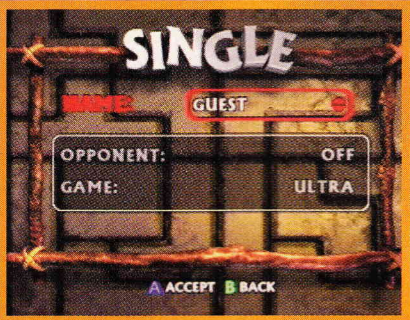
Modos de juego

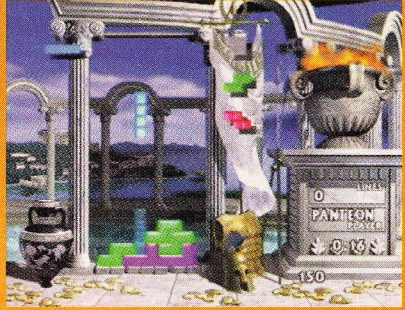


A grandes rasgos, sólo existen dos modos de juegos principales: One Player y Multiplayer. Está por demás decir qué diferencia existe entre ambos modos de juego, así que lo mejor es pasar directamente a ver qué tiene de interesante cada uno de estos modos de juego.

One Player

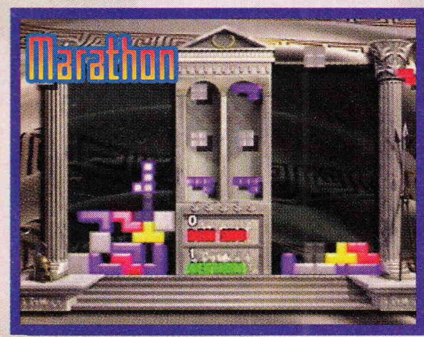
En este modo de juego hay varias cosas que puedes elegir antes de ponerte a jugar. Primero que nada eliges el archivo con el que vas a jugar, después de eso si quieres jugar solo o contra un contrario controlado por el CPU y después el tipo de juego. Anteriormente mencionamos que si seleccionabas algún archivo, en ese se iban a acumular las líneas que fueras haciendo, pero si eliges la opción de "Guest", ningún dato quedará grabado. Si eliges jugar contra un rival podrás escoger la dificultad que tendrá (así probarás tu nivel en este juego).





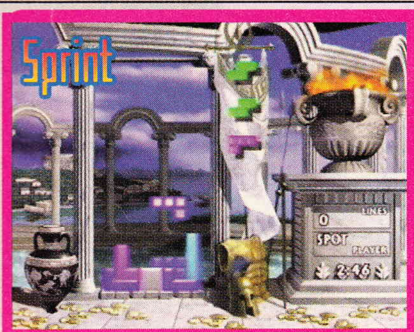
La última elección que te queda antes de comenzar a jugar es el tipo de juego. Los tres modos existentes son: Marathon, Sprint y Ultra. Ahora, si te preguntas que diferencia hay entre cada uno de ellos, ahora te daremos la respuesta.

Marathon



Este modo es el clásico. Aquí puedes jugar el tiempo que quieras y hacer las líneas que puedas hasta que se te llene el panel.

Sprint



En este modo te dan 3 minutos para que puedas hacer el mayor número posible de líneas.

Ultra

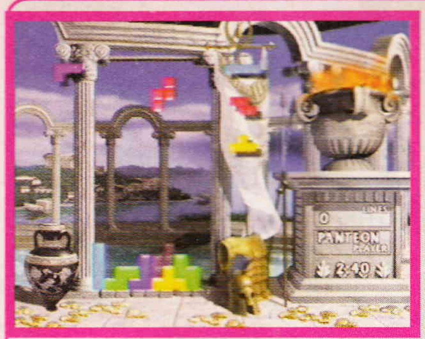


Aquí hay que hacer 150 líneas; pero ¿Cuál será el menor tiempo posible en el que podrás hacerlo?

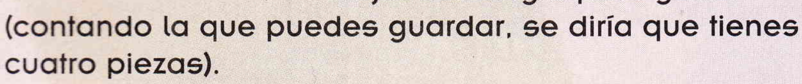
Multiplayer

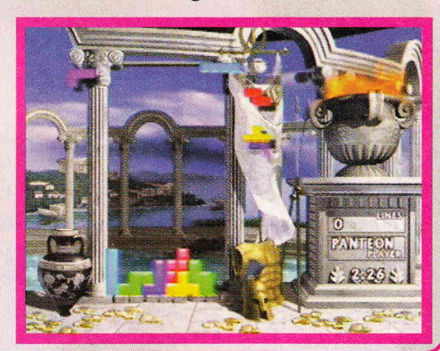


Dentro de este modo no hay mucho qué decir, la mayoría de los elementos que podrás encontrar ya los has visto en otras versiones, pero aquí los castigos no son tan severos. Puedes jugar en los tres distintos modos de juego (Marathon, Sprint y Ultra) además de cambiar los "cuadritos basura" que son tan molestos. Cuando juegan de tres o cuatro personas, no se lanzarán ningún castigo, así que aquí la situación será conforme a cada quien y no habrá pretextos para excusarse de haber perdido.



Como en otras versiones de este divertido título, The New Tetris te marca una sombra en el lugar donde va a caer la línea, así que ten esto presente para poder planear tus jugadas, además de que ahora podrás ver hasta tres piezas antes de que salgan, por lo que podrás tener una mejor estrategia para ganar (contando la que puedes guardar, se diría que tienes cuatro piezas).



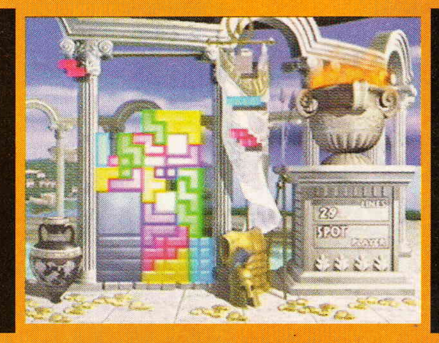


Bloques plateados y dorados

Al jugar, dependiendo del tipo de piezas que logres unir podrás crear 2 tipos de bloques gigantes. Unos de estos

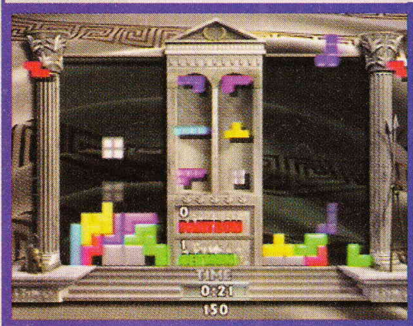




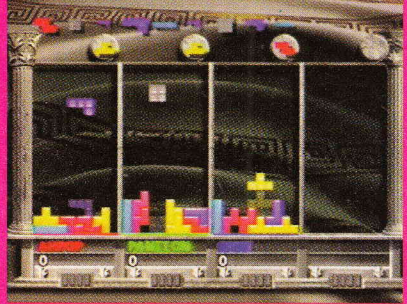


son de color plateado y otros de color dorado. Los bloques plateados los logras al unir piezas de distintas formas en un gran cuadro. Los dorados se forman al hacer un gran cuadro, pero con cuatro piezas cuadradas o cuatro líneas.

A principios de este año, en nuestra última visita a NOA, pudimos jugar una versión preliminar de The New Tetris; mejoraron muchos factores, sobre todo el de la música. Pero el punto importante es que nos habían comentado que este título iba a utilizar el Transfer Pak (el aditamento que se coloca en el puerto del control y ahí insertas un cartucho de Game Boy. Al igual que Perfect Dark, Dai Katana, Mario Golf o Pokémon Stadium, The New Tetris iba a ser compatible con Tetris DX de Game Boy. A final de cuentas esta compatibilidad ya no estará disponible, pues de último momento los programadores decidieron que no fuera así, probablemente porque la utilidad o las ventajas no eran muchas. Con este título pudimos ver la aparición de este nuevo accesorio, pero desafortunadamente no fue así y tendremos que seguir esperando. Mientras tanto, con o sin compatibilidad con algo, échale un ojo a The New Tetris, pues si eres fan de este juego, te va a gustar, eso es seguro.









Bueno, tal vez esta no sea una versión con muchas cosas nuevas, pero la opción de multijugadores es un factor muy importante y lo hace muy divertido. La música también es buena pero la verdad a veces te cansa un poco. Lo bueno es que puedes cambiar el volumen AUDIO.

previo

WCW Mayhem

Compañía: EA Sports

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: Everyone (E) – Content rated by ESRB

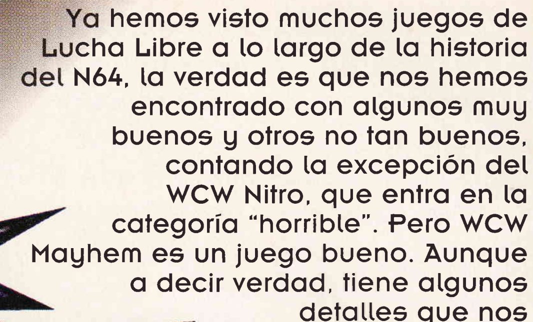
Desarrollado por **Electronic Arts**

Memoria: **128 megabits**

Categoría: **Deportes Lucha Libre**



Fecha de Salida: **Fin 1999**



Ya hemos visto muchos juegos de Lucha Libre a lo largo de la historia del N64, la verdad es que nos hemos encontrado con algunos muy buenos y otros no tan buenos, contando la excepción del WCW Nitro, que entra en la categoría "horrible". Pero WCW Mayhem es un juego bueno. Aunque a decir verdad, tiene algunos detalles que nos parecieron medio extraños, como las animaciones de los personajes, que aunque son muy fluidas, se ven un poco feas, pero eso ya lo trataremos más adelante.



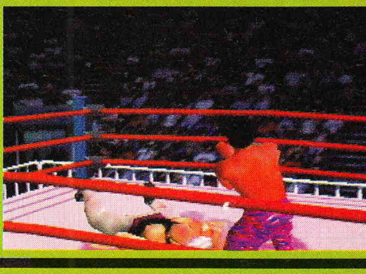
Bueno, WCW Mayhem reúne los elementos de los demás juegos que han salido bajo la licencia de WCW y nWo, pero tiene opciones innovadoras. Dentro de lo que cabe es un buen juego, pero la verdad nos acostumbramos un poco a los personajes del WCW Vs nWo Revenge, en el cual son mejores, pero para que no digas que somos negativos, vamos a ver algunas cosas relevantes de este título.



¡No Konnan, no te lances, te harás daño!



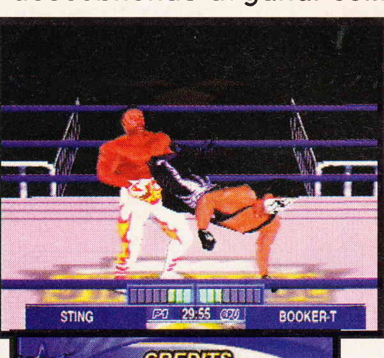
"¡Yo... lanzarme!"



"¡Ugghhh!"

"Público gustarle, ¡Konnan volverse a lanzar!"

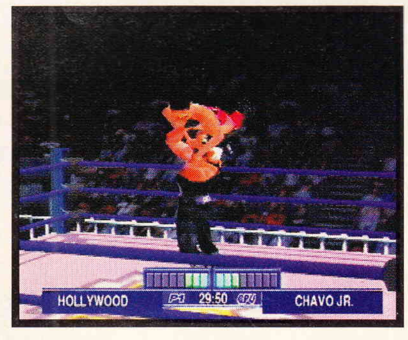
Para empezar, es compatible con el Controller Pak, aquí podrás guardar todos tus logros, eventos ganados, personajes editados (esta opción es de las mejores) y lo más importante, los personajes ocultos que debes ir descubriendo al ganar competencias. Obviamente, estos varían dependiendo del evento donde compitas y de la dificultad que elijas.



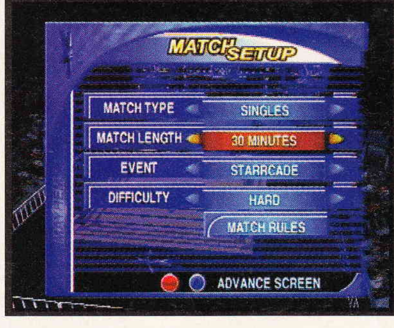
Algo que no nos gustó es que no cuenta con muchas opciones generales, sólo puedes modificar el volumen de la música, los fans, anunciadores y efectos de sonido, además de ver los créditos.

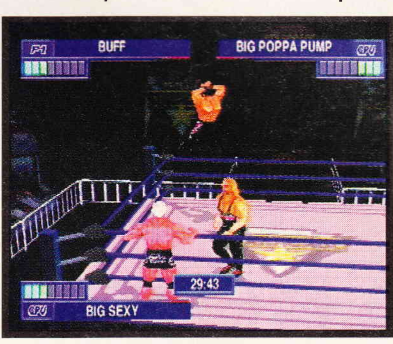
Esto es bueno porque no tienes que estar configurando mil opciones cada vez que quieras jugar y eso a medias, porque luego estas opciones son muy buenas, ya que cambias muchos elementos del juego.

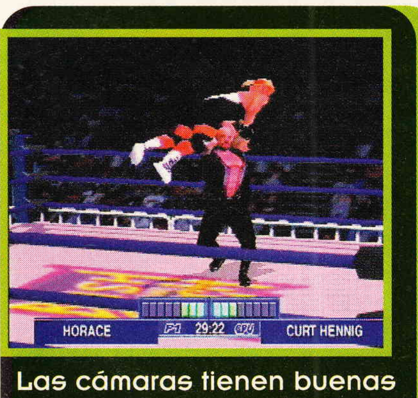
Dentro del menú principal, tenemos varios modos de juego, cada uno de ellos está dividido a su vez por otros sub-modos, pero primero revisemos el Quick Start. Este modo tiene tres niveles de dificultad (Fácil, Medio y Difícil), ya adentro deberás elegir al peleador que llevarás a rajar la lona con sus oponentes. Si quieres puedes usar tu Rumble Pak (obviamente no sólo en esta opción, sino en cualquier modo de juego en general). Este modo es el clásico que sólo es para jugar en lo que ves cómo escapar de limpiar tu cuarto sin nada qué ganar ni perder, bastante recomendable para practicar las llaves y combinaciones. Dentro de la pausa sólo encontrarás para qué sirve cada uno de los controles y la opción de salir del encuentro. (Te dijimos que era sencillo).



En Main Event sí debes configurar ciertas cosas de acuerdo al encuentro que desees, por ejemplo: Si quieres pelear tú solo, en parejas, cuatro a la vez, en handicap (que le hagan montón a uno o que te hagan montón a ti) o de plano el más brutal, el Royal Rumble. Dependiendo del tipo de encuentro que elijas, podrás acomodar o no el tiempo. También está el ring donde quieres participar y las tres dificultades. Otra cosa que puedes revisar son las reglas del encuentro, es decir, si quieres que haya reglas especiales, conteo por salir fuera del ring, rendiciones por castigo y rompimiento del castigo por el toque de cuerdas. Después de todo esto selecciona a los jugadores que vayan a participar y los que serán controlados por el CPU, ahora elige a tu musculoso luchador y según el evento, podrás elegir a tus rivales.







Las cámaras tienen buenas tomas al momento de ejecutar una llave.





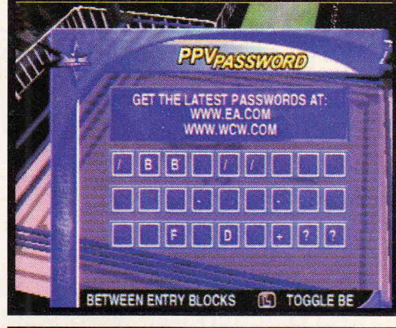
También tenemos otro modo de juego: Quest for the Best. Antes que nada, selecciona la dificultad (los tres niveles que te mencionamos) y luego al luchador de tu preferencia para que lo lleves a la gloria. En este modo deberás ir ganando lugares hasta llegar con el campeón, debes luchar contra los otros cinco sujetos que persiguen el cinturón.



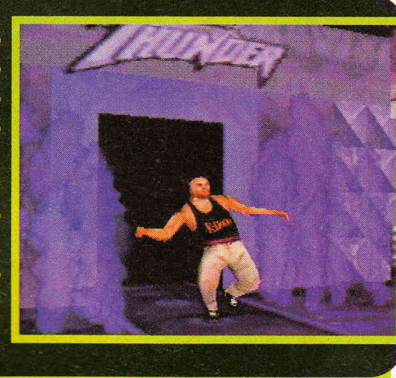
Al ganar un evento, pasas inmediatamente a otro y así sucesivamente vas conquistando todos los cinturones, claro primero debes derrotar a los contendientes. Además podrás ir activando a los personajes secretos.



Un detalle muy bueno es la opción de Pay Per View Password. Seguramente encontrarás la similitud del título con los programas especiales que transmiten en los canales del cable, también se estila llamar así a los eventos muy especiales de la WCW que sólo los puedes ver si pagas por ese evento. Pues aquí lo tratan de una manera un poco distinta, se trata de que aquí puedes introducir un password (bastante largo por cierto) que obtendrás en las páginas de internet de EA y de la WCW (www.ea.com y www.wcw.com). Obviamente no podemos decirte de qué se trata o qué obtienes exactamente al introducir estos passwords, debido a que el juego se encuentra en desarrollo todavía, pero no nos pierdas la pista y seguramente te lo haremos saber muy pronto.

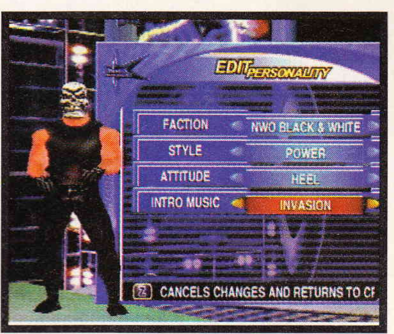




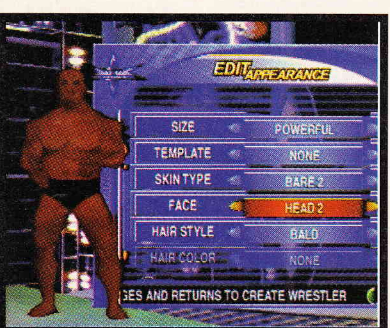


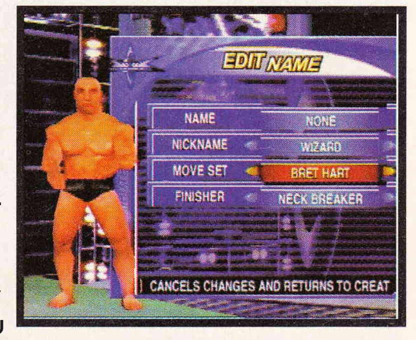
Las presentaciones tienen más movimientos que nunca, observa a Konnan, cómo parece simio, perdón... cómo baila.

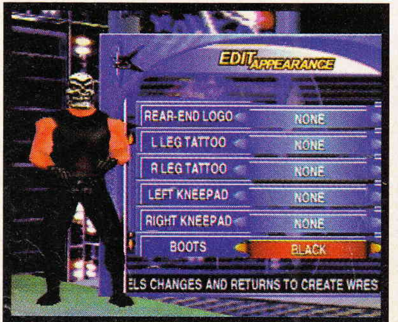
En Edit Personality debes darle (valga la redundancia) la personalidad a tu personaje editado, la federación para la que quieres que luche, su estilo, actitud y la música para entrar al ring. Por último tenemos Edit Abilities, define su fuerza, velocidad, su destreza para lanzarse desde las cuerdas, hacer llaves y si quieres que sea tramposo, entre otras más.



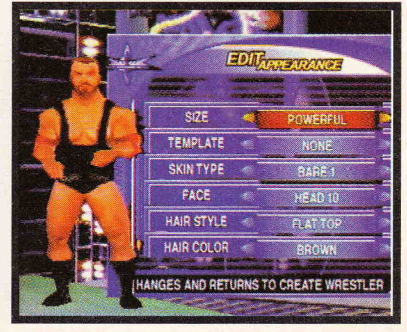
Después de ver qué tan bueno está este juego, pasemos al modo que tanto nos gusta a la mayoría de los videojugadores, la opción de editar a tu luchador. En Create Wrestler tienes más elementos de los que te puedes imaginar y que hayas visto anteriormente, como son muchísimos y varían según lo que le pongas a tu luchador, te daremos una pequeña reseña para que veas las posibilidades de esta opción, que es la más amplia que hemos visto. En Edit Name no puedes ponerle nombre, sólo seudónimo (lo malo es que no lo personalizas tanto), además de decidir qué tipo de movimientos va a tener y su movimiento para aniquilar al oponente. Edit Appearance es todo lo que concierne al físico de tu personaje, si lo quieres pequeño, alto o fornido. Además del vestuario, el tipo de piel, la cara, el cabello (color y largo), si lo quieres mostachudo, barbón, con máscara, lentes, tatuajes en los brazos, piernas, espalda, camisetas, pantalones (de los que puedes elegir el largo e incluso hoyos en las rodillas), rodilleras y cosas asi.



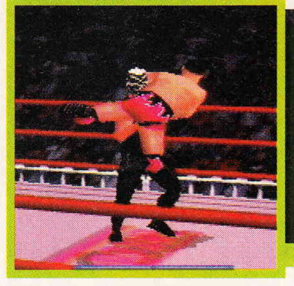


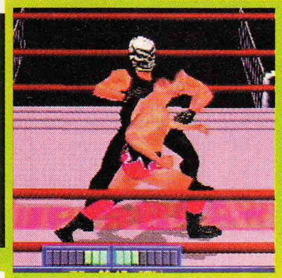






Los movimientos tampoco son muy difíciles de aprender, los básicos son generales para todos, cada luchador ejecuta secuencias diferentes para cada una de las llaves y castigos. A continuación mostraremos de manera sutil los controles, para que sepas lo más básico y sencillo, después veremos con tiempo (y A Fondo) los movimientos, llaves y finishers.



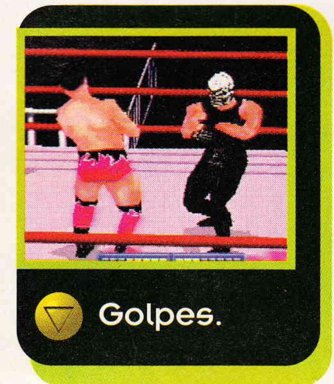


B Agarre (Después de agarrar al oponente, puedes presionar C-Izquierda, C-Abajo, A y B para hacer diferentes llaves, dependiendo de la dirección que oprimas en el Pad, será diferente la acción y si presionas R harás que tu oponente corra hacia las cuerdas o lo lanzarás fuera del ring).





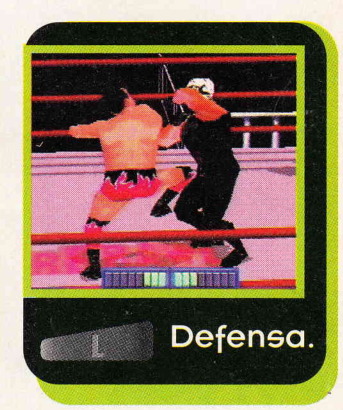
Golpe o patada especial.



Golpes.



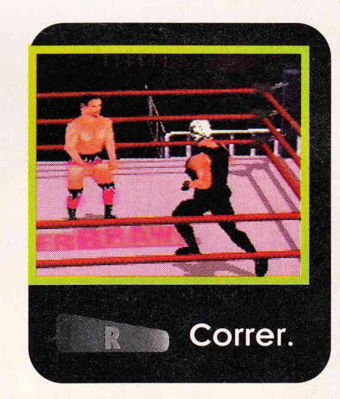
A Patadas.



L Defensa.



Presiónalo repetidamente para que ganes las llaves.



R Correr.



Burla.

En fin. Con este juego se nota que EA no tiene demasiada experiencia en los juegos de Lucha Libre. La calidad de esta compañía está por demás demostrada, sin embargo, se ve que necesitan pulir un poco más sus técnicas de programación si es que



piensan desarrollar otro juego en el futuro. A grandes rasgos, podemos decir que este es un buen título, sobre todo recomendado para Fans de este deporte.



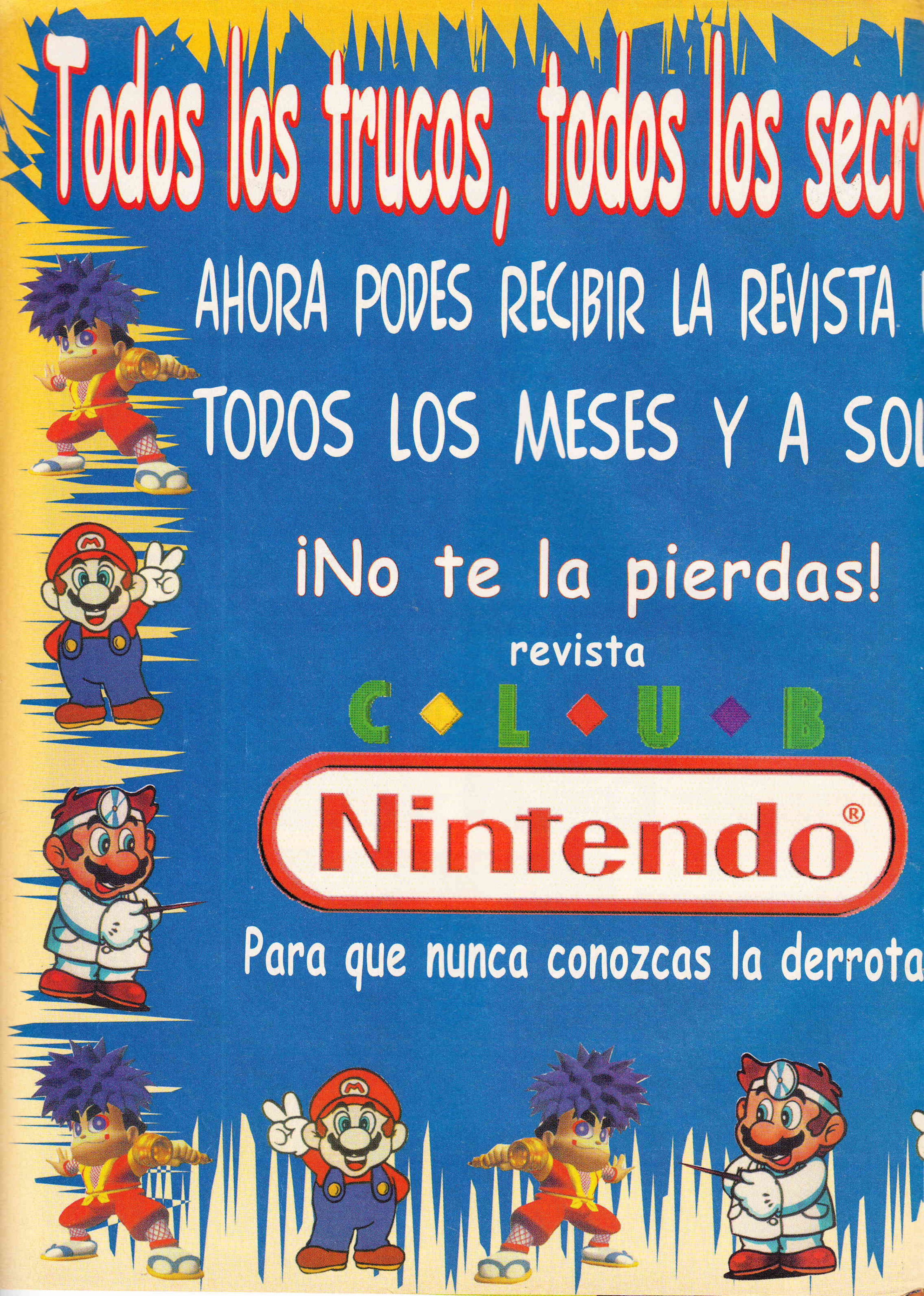
¡No Konnan!
¡Recuerda que la lona duele!

"¡Bueno, Konnan no lanzarse en lona!"

¡No Konnan!






Todos los trucos, todos los secr
AHORA PODES RECIBIR LA REVISTA
TODOS LOS MESES Y A SOL
¡No te la pierdas!
revista
CLUB
Nintendo®
Para que nunca conozcas la derrota

...tos estan en revista

DIRECTAMENTE EN TU CASA,

...O $3.50 POR MES



Podés suscribirte a revista Club Nintendo:

- Por teléfono: Llamá al 4345-3550 (de lunes a viernes de 9 a 18 horas)
- Por fax: Completá el cupón y envialo al 4345-0955 (Si abonás con tarjeta)
- Por correo: Completá el cupón y envialo a Paseo Colón 275 10° (1063) Capital Federal (Si abonás con giro postal, cheque o tarjeta de crédito)

DATOS PERSONALES Y DE ENVIO 7

Apellido y Nombres: ....

F. Nacimiento: .... Dirección: ....

CP: ...... Localidad: .... Provincia: ....

Teléfono: .... Fax: ....

Email: ....

FORMA DE PAGO ☐ 1 pago de $42 (cheque o giro postal) ☐ $3.50 por mes (sólo tarjeta)

Tarjeta ☐ VISA ☐ ARGENCARD ☐ MASTERCARD ☐ AM. EXPRESS ☐

N° tarjeta: .... Vencimiento: ....

Código de seguridad: ...... DNI: ....

Titular de la tarjeta: ....

Firma: ....

Giro postal ☐ Cheque ☐ Número: .... Banco: ....

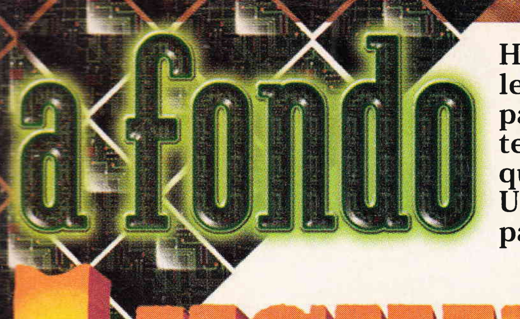
IMPORTANTE: El cheque o giro postal debe estar a la orden de Ediciones Continentales S.A. No a la orden y debe ser por un importe de $42.- correspondientes a 12 ejemplares de la revista Club Nintendo.

Autorizo a Ediciones Continentales S.A. a debitar el importe de $3.50.- por mes de mi tarjeta en carácter de pago por la suscripción a Club Nintendo





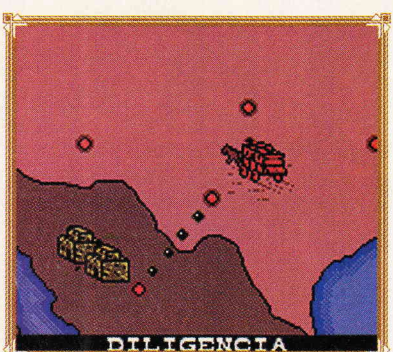
Para que nunca conozcas la derrota



LUCKY LUKE



Hace mucho tiempo, cuando el lejano Oeste era el peor lugar para vivir, todos los villanos más temidos fueron capturados por lo que el Oeste de los Estados Unidos se convirtió en un lugar pacífico. Pero esto no duró mucho tiempo, ya que un buen día, los prisioneros se organizaron para efectuar la huída más grande de todos los tiempos. Para en ese entonces, un sheriff de nombre Luke echaba mano de la Ley para encarcelar a los delincuentillos que sólo armaban alborotos en las cantinas. En el terrible día en el que los bandidos lograron escapar de las rejas de la prisión, todos ellos eliminaron a los sheriff que lograron capturarlos, quedando así un solo comisario vivo, Lucky Luke. Así nuestro héroe comienza la cacería de Billy the Kid, Jesse James, Pat Poker y los hermanos Dalton en cada una de sus ciudades. Luke deberá enfrentarse a un sinfín de obstáculos para poder enfrentar a los malhechores cara a cara y ponerlos nuevamente tras las rejas.



INFOGRAMES
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

INFOGRAMES
Desarrollado

8 megabit
Memoria

Acción
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida



LOS ESCONDRIJOS DE LOS BANDIDOS

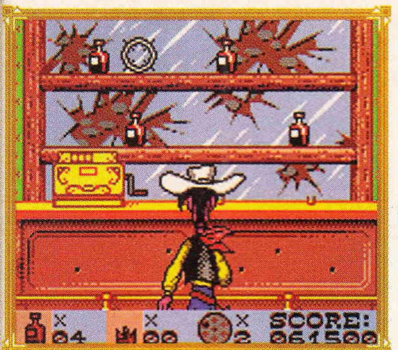
Lucky Luke es un juego de aventura combinado con acción en donde encontrarás diversos obstáculos como ciudades llenas de maleantes, diligencias descarriadas, minas con muchísimos peligros y muchas sorpresas más a lo largo de sus 12 niveles. Para que te des una idea de los diferentes escenarios, permítenos comentarte algunas de sus características.

Algunos niveles son bastante sencillos con una acción en side-scroll, nada fuera de este mundo, sin embargo cuentan con varios elementos como ítems necesarios para pasar, algunas otras ocasiones deberás hacer uso de tu pistola para activar algunos objetos y hacer tu camino más fácil, y en otras deberás utilizar cargas explosivas para descubrir algún camino extra o simplemente algunos bonus.



También tenemos las escenas en donde debes de preocuparte por sobrevivir al permanecer en alguna posición, por ejemplo, tenemos este nivel en donde debes permanecer arriba de una diligencia mientras corre a gran velocidad, ya que es perseguida por indios, aquí sólo debes medir perfectamente todos los elementos para poder pasar sin ningún rasguño.





No podían faltar los buenos niveles de bonus, por lo que los programadores lograron hacer algo bastante interactivo y con mucha relación, es un tiro al blanco para destruir unas botellas que están sobe una vitrina de una cantina, muy al estilo del viejo Oeste.

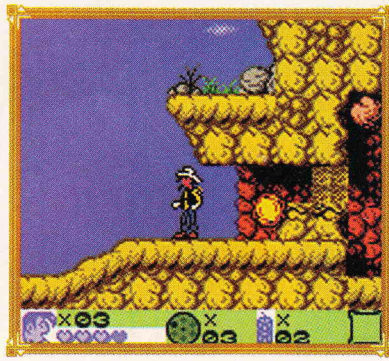
TODO LO NECESARIO PARA SER UN BUEN VAQUERO

Es lógico que no vas a utilizar una resortera para capturar a todos los maleantes, por lo que te daremos todos los ítems que necesitas para poder avanzar en el juego.

TNT:



Como en toda película de vaqueros, es obvio que necesites algo con mayor potencia que un simple revólver para abrirte paso por cuevas o minas, por lo que la dinamita es una excelente opción que cubre algunas de tus necesidades como ya lo mencionamos, e incluso para descubrir algunos bonus escondidos.



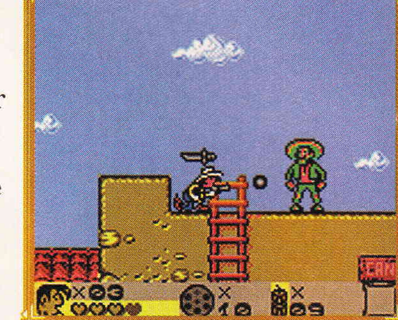
Estrellas:

Estos elementos realmente sólo son un bonus de puntos, ya que no afectan durante el juego más que en tu marcador, así que puedes tomarlos o simplemente pasarlos de largo, sin embargo hay varias de estas estrellas de comisario que están ubicadas en lugares algo difíciles de alcanzar, por lo que podría representar un buen reto el tomar todas las estrellas de cada nivel.



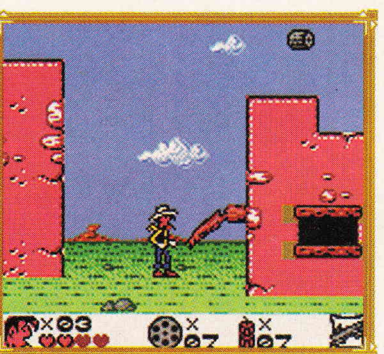
Balas:

Muy bien, como todo un comisario, cuentas con un buen revólver, sin embargo necesitas balas para poder enfrentar a los malhechores ¿no lo crees? Bueno, pues puedes encontrar balas en estos vistosos recargadores que los puedes encontrar a lo largo de los niveles o incluso obtenerlos al eliminar a algún forajido.

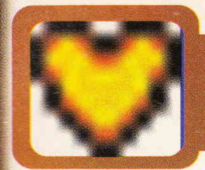


Items Especiales:

Al parecer, en todos los niveles de side-scroll necesitarás encontrar al menos uno de estos ítems especiales para proseguir tu camino, por ejemplo, en el primer nivel debes encontrar una vara para colocarla en donde se encuentra una rama rota y así saltar una barda que impide que prosigas, o por otra parte, en el 4o. nivel (contando la escena de bonus cono nivel) debes encontrar las herraduras de tu corcel y así él destruirá una pila de cajas que obstruyen tu camino.

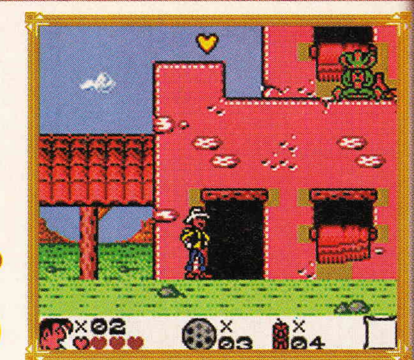


Como ves, el juego tiene algo más que el solo hecho de avanzar y disparar por todos los niveles.



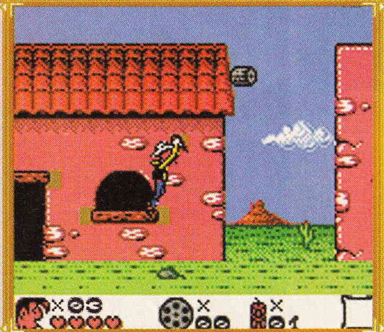
Corazones:

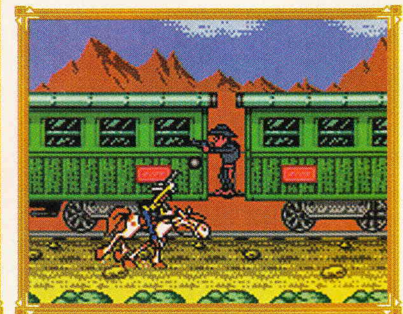
Como puedes ver en la parte inferior izquierda de las fotografías, Luke cuenta con 4 corazones de energía, así que este ítem le recuperará una cuarta parte de la energía a nuestro héroe.

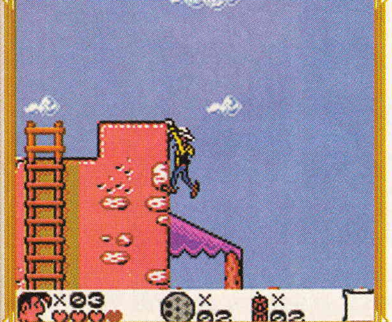


MOVIMIENTOS RAPIDOS

Es lógico pensar que no sólo las armas hacen a un buen comisario, necesita tener fuerza, destreza tanto física como mental y lo más importante, buenos reflejos. Pues créenos que en este título no se hace la excepción, ya que tendrás que ser muy perspicaz para poder ver todos los elementos del juego y sacar el mayor provecho de ellos. Por ejemplo, en el primer nivel, en algunas de las casas podrás ver algunas vigas de madera que sobresalen de la construcción, salta y agárrate de ellas para alcanzar algunos ítems que están muy altos, o tal vez en la siguiente escena de side-scroll hay algunas tablas sobre unos barriles y por encima de los extremos de la tabla, se encuentra un yunque atado a una estructura; párate sobre el extremo de la tabla que está en el piso y dispárale a la cuerda que sostiene el yunque, para así salir disparado por los aires y alcanzar los niveles superiores de las casas.





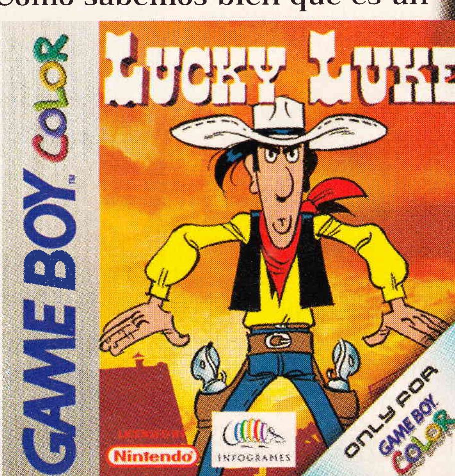


En algunos niveles podrás subir a la parte superior de las casas tan solo subiendo por las escaleras, en algunas otras ocasiones debes saltar para agarrarte de las esquinas de la superficie para subir.

Recuerda, un buen comisario tiene un temple de acero, así que no tienes que titubear al enfrentarte contra algún bandolero, o es su vida o la tuya la que está en peligro.



Como podrás notar, este es un juego sencillito, muy al estilo de los grandes clásicos del Game Boy, pero con su toque muy especial. Como sabemos bien que es un título del que nos van a estar preguntando por los passwords, de una vez te los damos por si se te dificulta demasiado alguno de los niveles.





¿Cómo puedo sacar a Mutilator y a Clonus para pelar con ellos?
¿Cómo hacer los Fatalities de los peleadores?

Humberto Gómez

Pues lamentablemente te decimos que no hay modo alguno de poder acceder a los personajes que mencionas, pero los fatalities sí te los vamos a dar, recuerda que estos movimientos los puedes hacer en cualquier momento del encuentro, pero observa bien la posición a la que debes de estar.





Bullzeye
Presiona adelante y luego atrás + Golpe Derecho a un cuerpo de distancia.

Minatek
Cerca del oponente presiona Atrás + Golpe Izquierdo + Patada Izquierda.

Purge
Atrás, Adelante + Golpe Derecho + Patada Derecha.

Ssapo
Adelante, Atrás + Golpe Derecho + Patada Derecha.



Delta
Presiona Adelante y luego Atrás + Patada Derecha.

Psyclown
Cerca del oponente presiona Adelante, ahora Atrás + Golpe Izquierdo + Patada Izquierda.



Sabotage
Atrás, Atrás + Golpe Derecho + Patada Derecha.

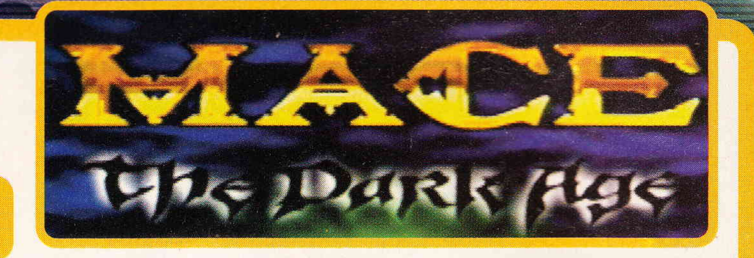
Zipperhead
Junto al oponente presiona: Adelante, Atrás + Golpe Derecho.

¿Cómo hago la Execution de Ichiro, Dregan y Hell Knight?

Felipe Andrés Cáceres Moya

¿Me pueden decir cómo hacer las ejecuciones en Mace: The Dark Age de todos los jugadores?

Paulo Cesar López



He visto que en la revista han hablado muy poco, sólo se limitan a dar trucos, pero lo más importante no: Los fatalities de cuatro personajes no vienen en el instructivo: ICHIRO, WAR, MECH, HELLNIGHT Y DREGAN, más el de los personajes secretos, los he buscado por todos lados y no los encuentro, espero que me puedan ayudar y los publiquen.

Adrián Moscoso

OK, por lo visto este es el mes de los los fatalities de los juegos de pelea. Recuerda que los movimientos son cuando el personaje está viendo a la derecha, si quieres hacerlo del otro lado, invierte las indicaciones.

Al Rashid
Ejecuta esta secuencia pegado al oponente: Atrás, Abajo, Adelante, Atrás, Golpe Fuerte.

Dregan
Pegado al oponente: Adelante, Abajo, Atrás, Abajo, Adelante, Patada.

Hell Knight
Junto al contrario presiona: Atrás, Abajo, Adelante, Atrás, Patada.

Koyasha
Pegado al oponente: Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Golpe Débil.

Lord Deimos
Colócate de tres a cuatro pasos de distancia del oponente y presiona: Adelante, Atrás, Abajo, Adelante, Golpe Fuerte.

Mordus Kull
Pegado al oponente: Abajo, Abajo, Atrás, Golpe Fuerte.

Namira
Junto al contrario presiona: Abajo, Abajo, Atrás, Adelante, Patada.

Ragnar Bloodaxe
Pegado al oponente: Atrás, Abajo, Adelante, Atrás, Patada.

Takeshi Tsunami
A un paso del oponente presiona: Adelante, Abajo, Atrás, Abajo, Adelante, Golpe Fuerte.

Taria
Sitúate a dos o tres pasos del oponente y mantén presionado el Golpe Fuerte por cinco segundos, ahora suéltalo.

The Executioner
Pegado al oponente: Atrás, Abajo, Adelante, Atrás, Abajo, Adelante, Golpe Débil.

Xaio
Junto al contrario presiona: Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Golpe Fuerte.

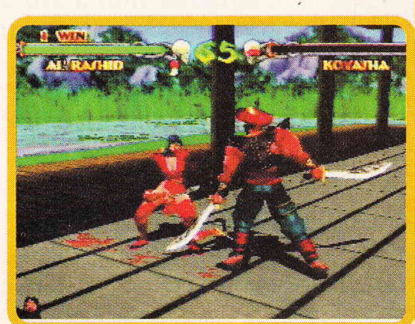
Pojo
Sitúate junto al oponente y presiona: Adelante + Patada.

Grendal
A un paso del oponente: Adelante, Abajo, Atrás, Adelante, Patada.

War Mech
A un paso del oponente: Atrás, Adelante, Abajo, Atrás, Golpe Fuerte.

Ichiro
A un paso del contrario: Adelante, Abajo, Atrás, Abajo, Adelante, Golpe Fuerte.

Ned
A un paso del oponente: Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Golpe Fuerte.









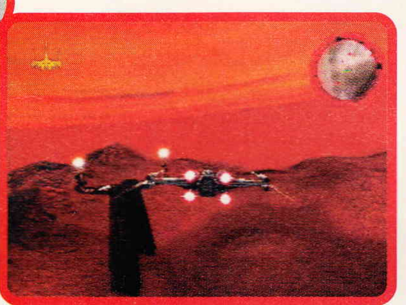
¿Me pueden decir cómo paso el nivel del tren?

Jaime Farías Cespedes

Mmmmm... aquí te faltó ser un poquito más específico, pues en el juego existen dos misiones de tren. Para evitar confusiones y ayudarle a alguien que tenga problemas con la otra misión, te vamos a decir cómo pasar ambas:

Rescue On Kessel

Aquí tu misión consiste en localizar al tren en el que viaja tu amigo Wedge (muy a su pesar), después de eliminar unos cuantos enemigos, encuentra los pilares que parecen una "T" y síguelos hasta hallar el tren (para evitarte problemas, no destruyas el convoy imperial y síguelo hasta que llegue a su base, ahí encontrarás los pilares).





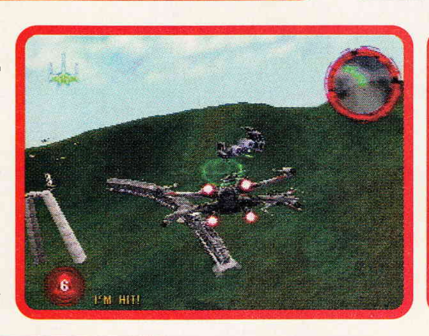


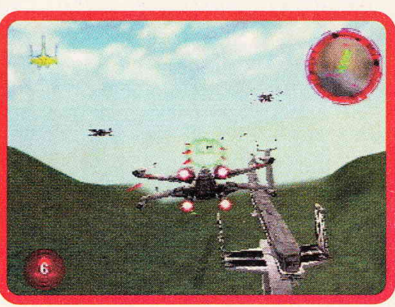


Ahora debes inutilizar el tren, para lograrlo, dispárale con los cañones de iones (Botón C-Izquierda), cuando logras detener todos los vagones del tren, Wedge será rescatado automáticamente.

Blockade On Chandrila

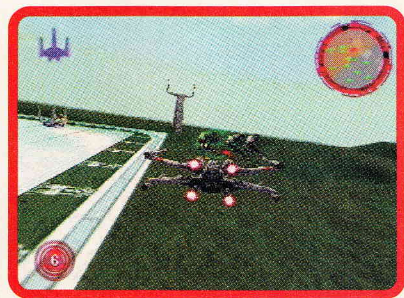
Tu misión aquí es simple, pero bastante difícil. Debes escoltar el tren que lleva las proviciones para la gente de la ciudad de Chandrila de los TIE Fighters y otros enemigos. Primero mantente cerca del tren yendo del frente al final y viceversa para que te mantengas alerta y cuando aparecezcan enemigos, dispárales, pero toma como prioridad los que estén más cerca del tren, que son los TIE Bombers, pues pueden destruirlo.

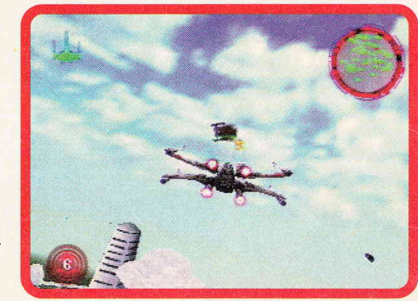




Una vez que llegue el tren a salvo a la ciudad, debes derribar seis TIE Bombers, echa mano a tus habilidades como piloto. Ahora observa los AT-ST que se acercan a los transportes, elimínalos rápido llegándoles de lado, para que los vayas destruyendo antes de que acaben con ellos.







Pero el Imperio es necio y te mandará otros TIE Bombers y TIE Interceptors para atacar la ciudad, derríbalos para poder acabar esta escena.

Space World '99

Ya es de todos sabido que Nintendo había venido aplazando la fecha en la que se realizaría el Space World de 1998, hasta que se dio la mala noticia de que ese año no habría evento y muchos de nosotros nos tendríamos que esperar hasta 1999 para ver qué es lo nuevo que mostraba Nintendo en este evento.



Bueno, pues no hay plazo que no se cumpla y después de haber pasado un año sin haber oído muchas noticias relevantes del otro lado del planeta, este año Nintendo organizó el "Nintendo Space World" del año 99.
Ahora, a diferencia de realizarlo el mes de Noviembre, como era su costumbre, este evento se llevó a cabo el pasado mes de Agosto. ¿El motivo? Pues resulta que aquellos días todavía estaban de vacaciones los chicos de aquel país y Nintendo ahora decidió que estaría más enfocado a complacer a los consumidores que a cualquier otra persona de la industria (a final de cuentas, los consumidores son la gente más importante de esta industria ¿o no?). Esta vez el Nintendo Space World se llevó a cabo los días 27, 28 y 29 del mes mencionado en el centro de convenciones de la ciudad de Makuhari (lugar en el que se llevan a cabo las exposiciones más importantes, cerca del área de Tokio en ese país). Cabe señalar que la afluencia de gente fue muy importante. El primer día que fue viernes, fue quizá el más flojo de los 3 (por diversos factores, pero creemos que el más importante es que muchos padres no podían faltar a trabajar para llevar a sus hijos) y aún ese día acudieron cerca de 60 mil personas. El día siguiente (Sábado 28) las puertas tuvieron que abrirse 20 minutos antes de lo previsto (8:40 AM), pues la cantidad de gente que estaba esperando afuera del centro de convenciones "Makuhari Mess" era bastante. Se calcula que este segundo día asistieron más de 140 mil personas, a pesar del tremendo calor que estaba haciendo esos días en aquel país.



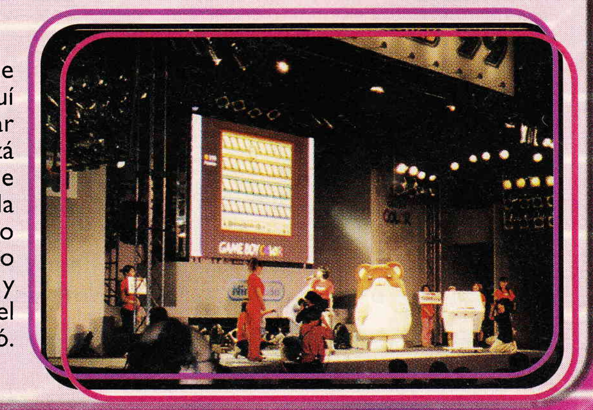
Bueno, ya dijimos que el evento ahora estuvo más enfocado a los consumidores, por lo que a diferencia del anterior, ahora no hubo conferencias de prensa de gente famosa, ni discursos, ni nada por el estilo. Lo único que vimos allá fueron juegos. De hecho, nuestra intención era -precisamente- la de ir a ver juegos, pues unos días antes recibimos la lista de títulos que estarían en exhibición en el show y por eso no extrañamos lo que mencionamos anteriormente (discursos, regalos para la gente bonita de prensa, etc.), así que tal como sucedió en ese evento: dejemos las formalidades a un lado y vamos a hablar de juegos.



Ahora, el lugar en el que se llevó a cabo el evento tenía el doble de capacidad que el año anterior.

OK, ahora hablaremos de los juegos que vimos. Para ahorrar tiempo y para ser un poco más concretos veremos los juegos que se mostraron en el piso y que tienen posibilidades de aparecer en nuestro continente (casi todos los títulos de Nintendo). Sin embargo eso no quiere decir que no veremos algunas cosas que se hayan visto en el piso del evento y que son de interés general para nosotros.

Dentro del Show se realizaron toda clase de eventos y presentaciones estelares. Aquí tenemos un concurso para promocionar un juego donde crías Hamnsters. Quizá el peor trabajo de todo el evento fue el que tenía el sujeto que se puso la botarga del roedor; pero no lo decimos por la humillación pública, sino porque estaba haciendo un calor del demonio, y luego bajo los reflectores y el calor mismo del traje... afortunadamente no se desmayó.



Sólo para que te des una idea de la gran cantidad de personas que asistieron a este evento: Si querías jugar The Legend of Zelda: The Continuing Saga, tenías que esperar cerca de una hora y media (máximo) para poder jugar solamente cinco minutos. Era mucho tiempo... pero valía la pena la espera.



Disponible en América, En caso de que no vaya a salir aparecerá una ✗ y si no se sabe un signo de interrogación

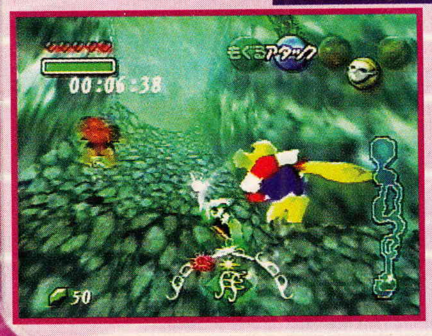
Título	Licenciatario	Memoria	D. en A.	Fecha de Lanzamiento
The Legend of Zelda: The Continuing Saga	Nintendo	512 Megabit	✓	Marzo-Abril 2000

Nos encontramos ante un hecho que ya no se repetía desde el año 1985 en el que 2 juegos de Zelda aparecieron para un mismo sistema (The Legend of Zelda y Link's Adventure, para el NES) con tan solo un año de diferencia uno de otro. Desde aquel momento sólo había aparecido un juego de Zelda por plataforma (SNES, GB) y con bastante diferencia uno de otro, hasta ahora que unos días previos al evento Nintendo anunció que tendría en exhibición el título: The Legend of Zelda Gaiden en Japonés y con el título que ya viste arriba para la versión americana. Este es un título muy interesante en varios aspectos. Primero que nada, uno hubiera pensado (nos incluimos) que este juego tendría algo que ver con el juego de Zelda que vimos hace un año, algo así como una expansión, pero ahora hemos visto que se trata de un juego nuevo en su historia y que presentará muchas sorpresas a los videojugadores.

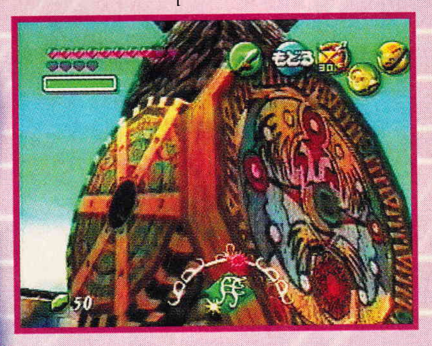


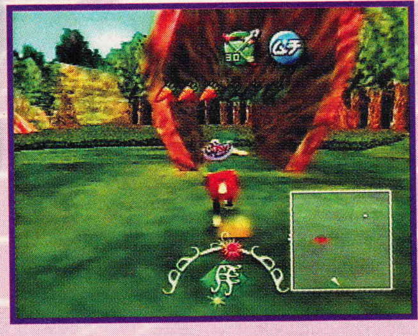
Otra de las sorpresas sobre este título es que Shigeru Miyamoto San no está involucrado en el desarrollo del mismo. El comentó en una reciente entrevista que está ocupando su tiempo en un nuevo proyecto, pero que de este juego no sabe mucho y que la gente que está detrás de él es la misma que trabajó para él en Ocarina of Time.



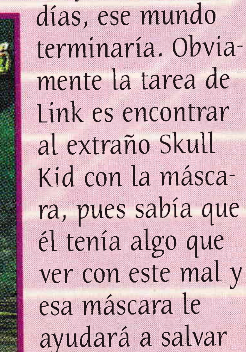


The Legend of Zelda: The Continuing Saga se desarrolla unos cuantos meses después de que Link destruyó a Gannondorf y "volvió al pasado". Un día mientras se encontraba dando un paseo con Epona, se le apareció en el bosque un Skull Kid quien traía una extraña máscara... secuestró a Epona y escapó por algo que parecía una puerta a otra dimensión, obviamente Link lo siguió y llegó a una tierra que le era muy familiar con varias caras conocidas (como si se tratará de Hyrule en un universo alterno) pero también notó algo muy particular: Una gran Luna que poco a poco iba cayendo sobre este mundo. Todo mundo mencionaba que en algunos días, ese mundo terminaría. Obviamente la tarea de Link es encontrar al extraño Skull Kid con la máscara, pues sabía que él tenía algo que ver con este mal y esa máscara le ayudará a salvar











Ahora el botón C-Arriba sirve para ejecutar ciertas acciones dependiendo de la máscara que traigas puesta.

a ese mundo para regresar con el bien a su propia dimensión.

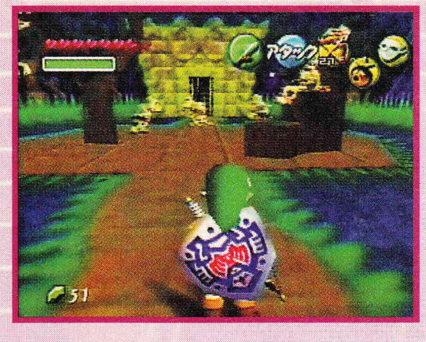
Aunque hay gente parecida en este mundo y el original, los parajes son totalmente distintos y de mayor tamaño. Los movimientos de Link son básicamente los mismos que vimos en OoT, pero se le agregaron un par de cosas y movimientos nuevos, así como un sinfín de nuevos ítems. Los enemigos a los que se va a enfrentar Link son de mayor tamaño y mucho más agresivos.

Algo que es bastante característico de este juego es el hecho de que al ir avanzando, Link va obteniendo máscaras muy parecidas a las que tiene que intercambiar en el Ocarina of Time, pero estas máscaras ahora sí juegan un papel muy importante en el desarrollo del juego, pues en lugar de sólo hacer que la gente lo confunda, Link gana habilidades de la raza a la que pertenece la máscara: Puede convertirse en un fuerte Goron que gira para ir más rápido, en un Zora que nada muy rápido o hasta en una planta uniforme. En este elemento es en el que radica gran parte del chiste del juego, pues hay que saber usar estas máscaras para obtener ítems, descubrir secretos y obtener otras máscaras.

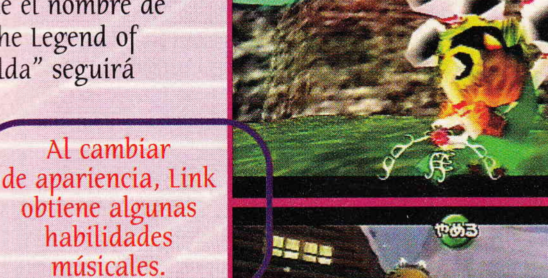


¿Qué? ¿Una Navi de color obscuro?

Uno de los secretos de este juego para haber salido tan rápido es que utiliza el mismo "engine" gráfico de Zelda 64 OoT pero con algunas modificaciones que le hicieron los programadores. Nosotros lo jugamos y nos dimos cuenta que el control es muy similar al OoT y el ambiente gráfico también, pero es aquí donde se notan más mejorías, pues a nosotros nos pareció un juego mucho más rico en cuestión visual, cosa que se debe en gran parte a que este juego es un 100% más grande en memoria que el primero.



Algo que nosotros sospechamos también es que esta cuestión de las máscaras ya la tenían planeada Miyamoto y su equipo para el primer Zelda, pero por falta de tiempo y espacio decidieron sacrificarlo y como es un contexto muy interesante como para dejarse perder, decidieron retomarlo... bueno, eso pensamos nosotros. En fin, aunque aún le faltan algunos meses de desarrollo a este juego, nos parece que el nombre de "The Legend of Zelda" seguirá siendo una garantía de un gran juego, pues este retoma lo mejor del primer Zelda para N64 pero con elementos totalmente nuevos. Casi olvidamos decir algo muy importante: este juego está planeado para ser utilizado solamente con un N64 que tenga Expansion Pak como en el caso de DK 64. Cuando esta info sea oficial te la confirmaremos, pero esto es muy bueno, pues de antemano sabemos que este título lo podremos ver en alta resolución y con un mayor número de texturas en pantalla.



Al cambiar de apariencia, Link obtiene algunas habilidades músicales.

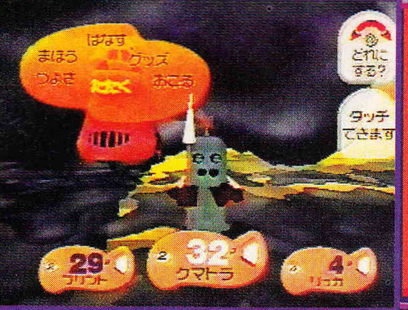




Earthbound 3: The Final days of the King Pig

Recordamos que uno de los juegos que se estaban programando especialmente para ser lanzados con el DD era el de Mother 3, o como lo conocemos en nuestro continente: Earthbound 3. Esta serie de juegos aunque sólo tiene pocos "capítulos" (un juego salió para el NES y otro para el SNES, este último llegó a nuestro continente) es muy popular en aquel país. Bueno, el punto de esto es que nos sorprendió bastante llegar y encontrarnos con la noticia de que ahora será lanzado pero en cartucho (512 Megabit) y no como originalmente se tenía planeado. Si uno lo piensa bien, esta es una buena noticia, pues no hace más que garantizar la salida de este gran título en nuestro continente.





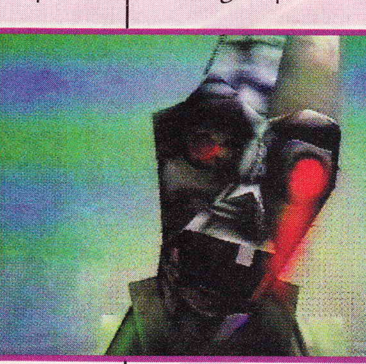
Mother o Earthbound 3 es un RPG con elementos muy interesantes. Las anteriores versiones se caracterizaban por tener una historia muy bueno pero a la vez un tanto rara. Los eventos que se van desarrollando en estos juegos están llenos de humor y de personajes extraños. Esta nueva versión no es la excepción en los elementos que mencionamos, pero además se ha aprovechado todo este tiempo para pulir la historia y hacerla más profunda y llamativa para todo tipo de videojugadores. El juego comienza en una pacífica villa en la que vive una familia de 4 (incluyendo al perro), un buen día un extraño objeto volador fue visto muy cerca de la villa y desde ese momento las cosas comienzan a cambiar para mal en este poblado y para hacer las cosas aún peor, extrañas voces se comienzan a oir desde lo más profundo del cercano bosque. Flint, el padre de esta familia decide ir para ver qué es lo que está ocasionando todo este ajetreo, sin saber que esto lo llevará a él y a sus protegidos a una aventura muy larga.

La historia del juego se va volviendo cada vez más interesante. Los Cinemas en Tiempo Real son muy buenos.

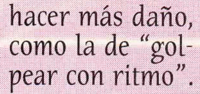
De hecho, Shigesato Ito (productor y escritor del juego) siempre se ha caracterizado por hacer sus juegos muy detallados en cuestión de historia. En el caso de Earthbound 3, cada personaje tendrá una historia individual aunque en varias ocasiones estos pelearán juntos. Por tal motivo, este juego estará dividido en "capítulos" en los que el personaje principal cambiará, pero para conocer a fondo la historia.



El sistema de batallas de EB es otra cosa que nos pareció muy interesante. En anteriores versiones del juego, los personajes principales iban caminando y podian ver a los enemigos a los que se iban a enfrentar (no como la mayoría de RPG's en los que las batallas son al azar) para decidir si los enfrentabas o hacías algo mejor. Aquí también sucede los mismo, pero se han agregado algunos elementos de acción/aventura, pues puedes pelear contra un enemigo a golpes (más o menos como se desarrolla el juego de Zelda 64) sin necesidad de entrar a la pantalla normal de comando de un juego RPG. ¡Pero ojo! que la cosa no es así de simple, pues puedes desarrollar distintos tipos de estrategias para hacer más daño, como la de "golpear con ritmo".

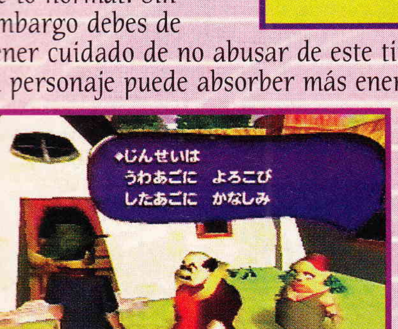






En las batallas de comandos, el uso de la magia es algo que no puede fallar y en este juego la puedes emplear. Existen varios tipos de magia y estos varían por los elementos; tu personaje

puede sacar ventaja ya que puede absorber la energía del lugar en el que se están llevando a cabo las batallas (bosque, mar, valles) para así enviar un hechizo más poderoso de lo normal. Sin embargo debes de tener cuidado de no abusar de este tipo de poderes, pues el personaje puede absorber más energía de la que puede controlar y será dañino para él. Los gráficos son excelentes.



Una de las cosas de las que se vale Ito San para poder contar su historia son los Cinemas en tiempo real. Podemos decir que en este juego hay una buena cantidad de ellos y están muy bien hechos (mejores que los del juego de Zelda 64). La música es excelente y hay música típica de este tipo de juegos y música muy rara, pero siempre muy bien realizada.



Como en todo RPG, hay que hablar con la gente para obtener pistas.

Nuestro personal punto de vista de este juego es que es uno que deben esperar los videojugadores no sólo que sean aficionados a los RPG's, sino cualquier aficionado a un buen juego. Definitivamente esta fue una sorpresa muy agradable para nosotros.



La música de Earthbound es en realidad muy buena. Para hacer énfasis en este aspecto, la gente de Nintendo decidió poner unos audífonos para que los que pudieran jugar Earthbound la apreciaran sin que el ruido del evento los molestara. Creemos que esta es una buena idea de mostrar un juego.

Super Mario RPG 2

Nintendo | D. en A. | ✓ Aún sin fecha | 256 Megabit | Enero 2000

Super Mario RPG 2 es uno de esos títulos que fueron anunciados hace ya algo de tiempo y se habían estado quedando rezagados hasta ahora que ya han mostrado un gran avance. La secuela de este clásico de SNES tiene un nuevo modo de juego y gráficos que nada tienen que ver con la primera versión de la serie, pues en aquel caso si mal no recuerdas, los gráficos eran pre-rendereados en una vista de 3/4. Bueno, pues ahora este nuevo juego tiene gráficos "dibujados a mano" (como los de Yoshi Story para el SNES) y la vista del juego es en una rara mezcla entre 2D y 3D.



Aunque no se anticipó mucho de la historia, por lo que pudimos jugar en este evento, observamos que los programadores planean retomar el concepto que se uso en el primer juego en el que no sólo te limitabas a introducir los comandos y esperar a ver el resultado, sino que de alguna forma puedas participar presionando algunos botones o ejecutando alguna secuencia al momento de hacer tus ataques. De hecho, todo parece indicar que habrá mucho más de este tipo de interacción que en el primer juego de la serie. Otra cosa que se resaltó de este título es que





habrá una opción en la que podrás crear y grabar tus propios ítems y armas que usará Mario

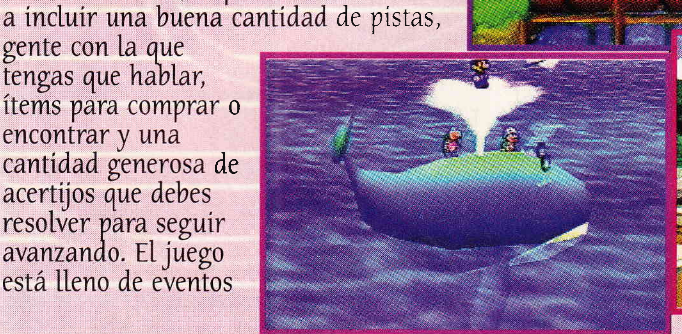






en contra de sus enemigos. Algunos personajes con los que te encuentras y hasta tus compañeros de batalla te podrán dar buenos consejos para que le hagas a Mario un equipo muy poderoso.

Como buen RPG, Super Mario RPG 2 va a incluir una buena cantidad de pistas, gente con la que tengas que hablar, ítems para comprar o encontrar y una cantidad generosa de acertijos que debes resolver para seguir avanzando. El juego está lleno de eventos y conforme avances y encuentres gente o logres objetivos, te vas dando cuenta de la historia y qué es lo que está detrás de las oscuras intenciones de Bowser (¿Ahora si será él, el jefe final o volverá a unir fuerzas con Mario?). Por lo pronto te podrás dar cuenta que son muchos los personajes familiares que verás mientras avanzas. De hecho, algunos que tú creías que eran los enemigos naturales de Mario, unirán fuerzas con él (bueno, esto no es tanto una sorpresa, pues lo mismo pasó en el anterior Mario RPG).



Este juego, no está siendo programado por ningún equipo de Nintendo (como se había dado a conocer al principio) sino por la compañía Intelligent Systems. Obviamente Nintendo está siguiendo muy de cerca el desarrollo del juego y es por eso quizá que tiene un modo de juego un tanto extraño. Como hemos mencionado en anteriores ocasiones, nos parece un tanto

Esta es la forma en la que se desarrollan las batallas en Super Mario RPG 2:



Primero tienes que elegir el tipo de ataque que vas a usar



Ahora elige al personaje o personajes que vas a perjudicar.



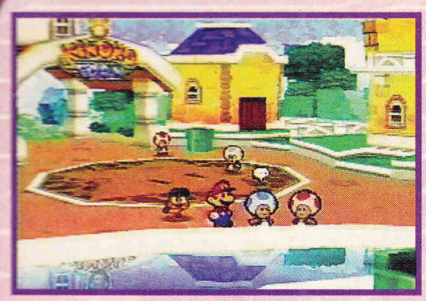
Si tienes buenos reflejos, podrás ejecutar un golpe más poderoso de lo normal.



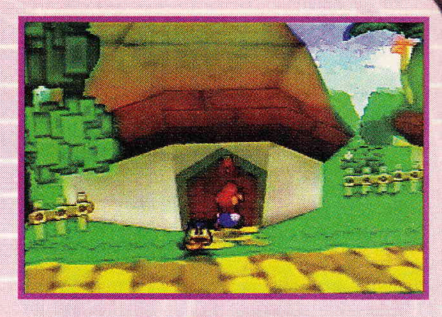
Ahí está: Un super golpe para vencer al rival fácilmente.



Mario se puede valer de sus acompañantes para llegar a lugares inaccesibles normalmente. Aquí un Koopa Troopa le ayuda a llegar a una saliente de una pared. Después, para hacer una perforación en la pared, llega a ayudarle un Bomb-omb.



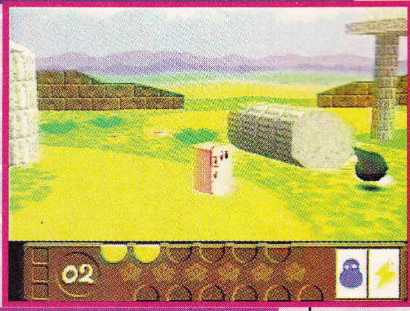
sospechoso que muy pocos equipos de Nintendo estén ahora "activos" con proyectos anunciados en puerta, especulando podemos pensar que esto se debe a que están trabajando en algo muy fuerte o ya han comenzado a trabajar con el "Dolphin". Bueno, sea lo que sea, algún día lo sabremos.



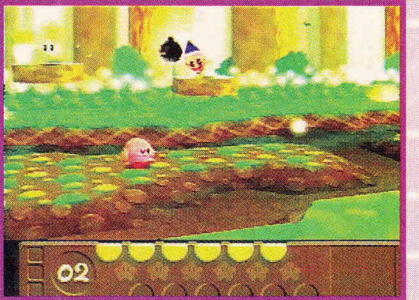
Kirby´s Dreamland 64

Nintendo | D. en A. | ✓ Aún sin fecha | 256 Megabit | Marzo 2000

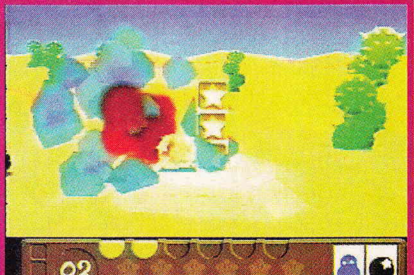
Kirby es un personaje clásico y favorito de muchos de nosotros. Aunque ya lo habiamos podido ver en el formato de los 64 Bit como invitado especial en Super Smash Brothers, no fue hasta hace unos meses que se anunció que este personaje tendría su propia aventura. En el E3 se mostraron algunas imágenes, pero ahora si tuvimos la oportunidad de jugar Kirby's Dreamland 64.

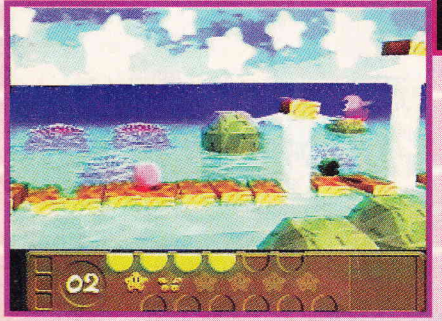


En esta nueva aventura, Kirby tiene la misión de rescatar a una hada que ha sido secuestrada por un enemigo misterioso (de esos que abundan en los videojuegos en estos días). Pero no sólo eso, sino que además tiene que encontrar varios fragmentos de un cristal que están regados a lo largo del mundo. En su aventura, Kirby contará con al ayuda de algunos personajes de los que jamás pensó ser ayudado (como Kinfg Dedede).

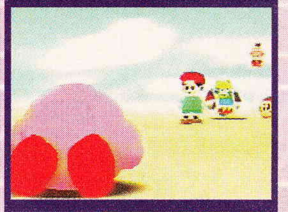
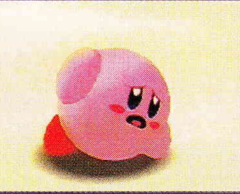
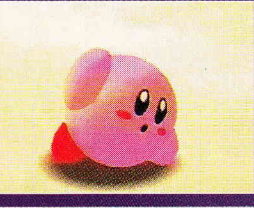
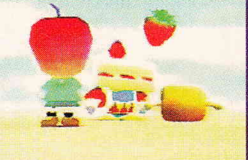


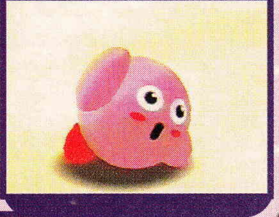
Este juego tiene toda la escencia de las aventuras de GB, NES y SNES, pues aunque los gráficos sean en 3D, juegas en 2D (más o menos como el último juego de Goemon para el N64). El juego se ve muy bien gracias a este tratamiento y hay una infinidad de escenarios y mundos que Kirby debe recorrer.

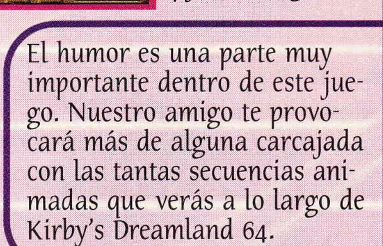




Algo que no cambió mucho es la forma en la que Kirby ataca a sus rivales: Kirby los puede absorver y engullirlos. Si así lo deseas te los podrás tragar y copiar sus habilidades o escupirlos para golpear a alguien que se encuentre a rango de tiro. Bueno, pues además de estos movimientos, también se le agregaron algunas habilidades nuevas a Kirby. Por ejemplo: ahora él podrá agarrar a los enemigos sin necesidad de tragarlos y arrojarlos contra alguien más o ejecutar algún movimiento especial dependiendo del tipo de enemigo. Otra cosa nueva que pudimos observar es la habilidad de Kirby de no sólo robarle a los enemigos sus poderes especiales, sino también las armas que ellos usan. Otro movimiento o habilidad nueva de Kirby es el poder combinar dos tipos de "poderes" para obtener distintos resultados. Si te fijas, en algunas

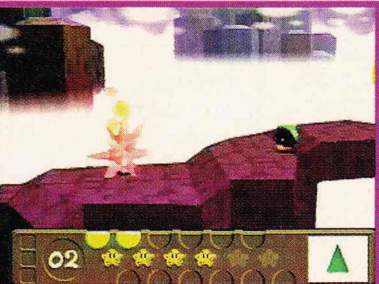






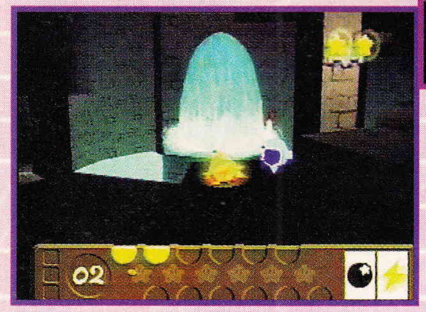




El humor es una parte muy importante dentro de este juego. Nuestro amigo te provocará más de alguna carcajada con las tantas secuencias animadas que verás a lo largo de Kirby's Dreamland 64.

de las fotos (esquina inferior derecha) se ven los poderes que Kirby tiene en ese momento y dependiendo de la combinación que esté ahí, será el poder que ejecutará este personaje.





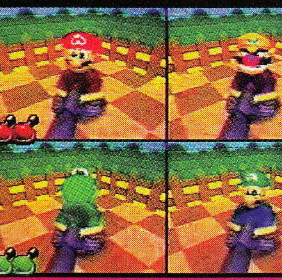
Lo que podemos decir de este juego es que es excelente: Se mantiene intacto el modo de juego y con los movimientos que le fueron agregados se hace más interesante y con chiste. Los gráficos están muy bien y son una excelente mezcla de gráficos tipo caricatura con polígonos. Los poderes que observamos son totalmente nuevos y hay unos que son devastadores (como cuando Kirby explota y destruye todo lo que está cerca de él) y otros que son muy cómicos, como cuando él se transforma en un refrigerador o un Chip. Lo mejor de todo es que este juego está siendo desarrollado por la compañía que siempre se ha encargado de sus aventuras: Hal.

¡Hey! Miren al Kirby de Roca.

Mario Party 2

Nintendo | D. en A. ✓ Marzo 2000 | 256 Megabit | Diciembre 1999

¿Qué pasa cuando un juego es divertido y adictivo? Pues sencillo: Una secuela es inevitable y en este caso Mario Party es el as bajo la manga que tanto Nintendo como Hudson Soft tenían muy bien escondido. El juego ya lo hemos explicado varias veces pero para los que no tengan mucha idea de que se trata les podemos decir a grandes rasgos que se trata de un juego tipo de tablero en el que cada vez que se termina un turno, los cuatro participantes tendrán la oportunidad de entrar a un mini juego en el que pueden competir de 2 jugadores contra dos, tres contra uno o todos contra todos. Es precisamente este aspecto de los mini juegos lo que hizo de Mario Party un título que se disfruta tanto por niños como por adultos, pues estos juegos son altamente entretenidos y esto fue en lo que más trabajaron los programadores, en crear un mayor número de estos mini juegos y en hacerlos más divertidos. En total existen 64 minijuegos los cuales presentan aún mayor reto y diversión que los encontrados en el primer juego de la serie.







Los tableros en los que se desarrolla son muy similares a los que encontramos en el primer juego, pero ahora tienen distintos temas. Sin embargo, el aspecto estético no lo es todo. Ahora hay nuevas casillas con premios y castigos y Bowser tiene un rol más activo para hacerle la vida imposible a los contendientes. En cada uno de estos tableros tienes la posibilidad de usar ítems que vas ganado en el juego o de otra forma.
El usarlo te permitirá tener acceso a algunos secretos o simplemente tener mayor ventaja sobre tus adversarios.





Ahora este juego tiene nuevos minijuegos muy entretenidos.

Por cierto, si te estabas preguntando cuál era el escenario para este nuevo juego te diremos que Mario Land ha sido invadida por Bowser y Mario y sus amigos: Luigi, Yoshi, DK, Wario y Peach se han lanzado al rescate y de paso verán quién es la super estrella de los juegos de Nintendo (asunto que dejaron pendiente desde hace algún tiempo). En fin, Mario Party 2 es un juego que habla ya por sí solo. Si has tenido la suerte de entretenerte con el primer juego de la serie, te podemos decir que esta nueva versión es mucho más divertida y los nuevos modos de juego que le están siendo agregados harán que tenga mayor longevidad. Un título muy recomendable.

¿Items en el tablero? Ahora todo es posible en este juego.



Mini Racers

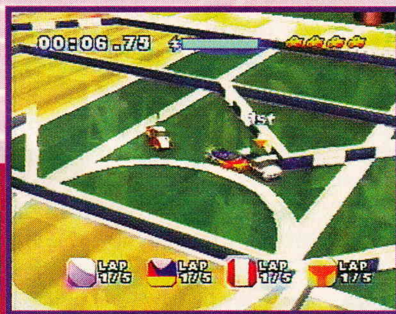
Nintendo
D. en A. (✓) Nov. 1999
128 Megabit
Octubre 1999

Desde la salida de RC Pro-Am para el NES, Nintendo prácticamente se había olvidado de los juegos de carreras con coches de control remoto, pero después de varios años, han decidido volver a lanzar un juego donde los protagonistas no sean bólidos que quemen el asfalto, sino simples coches control remoto de esos que pueden correr en cualquier tipo de superficie.





coches). El juego tiene mucha acción y necesitas tener buenos reflejos, ya que las pistas están dispuestas de formas por demás caprichosas y estos coches va a una gran velocidad, así que en un parpadeo, ya no tomaste bien una curva. Por cierto, los escenarios tienen mucho que ver con elementos o lugares cotidianos (la calle, un jardín, una cancha de basquetball) muy bien representados detalle y en las fotos que presentamos te puedes dar cuenta de eso.



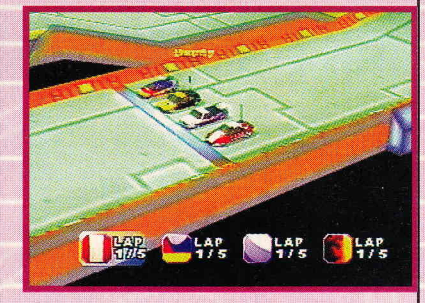
Anunciado desde el E3, este juego hizo su debut en el mercado Japonés en este evento y recibió el visto bueno de los videojugadores Nipones. Nosotros tuvimos la oportunidad de volver a probar este juego y vimos ya una gran diferencia del que jugamos en el E3. para empezar hemos de decir que se ha puesto un gran empeño a la movilidad del coche, siendo éste quizá el aspecto más crucial de todo el juego. Al mover el 3D Stick en realidad sientes como si estuvieras controlando un vehículo a control remoto (y esto lo avala el que escribe, que fue un gran aficionado de estos

Este título tendrá diferentes modos de juego y bastantes opciones. Uno de los objetivos de este juego es ir mejorando el funcionamiento de tu vehículo con las partes que vas comprando con el dinero que ganas en cada carrera. Como siempre, las refacciones caras son difíciles de comprar, pero son las que elevan el funcionamiento de tu coche. Si así lo deciden, pueden competir hasta 4 jugadores forma simultánea.





Y para hacer todavía más entretenido este juego, existe una opción en la que podrás modificar alguna pista o hasta crear una.



Mini Racers es un juego muy bueno. Tiene mucha velocidad, varios modos de juego y bastante reto. A nosotros nos pareció un buen título, pero aquí para que lo puedas apreciar al máximo necesitas también ser un tanto aficionado a los vehículos de control remoto.



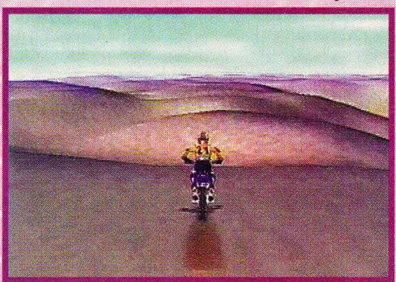
Aunque no lo creas, Super Smash Brother es un juego muy popular en Japón. tanto así que Nintendo decidió organizar un concurso en el que podía participar todos los asistentes al evento. Como podrás ver, la gente que estaba formada era bastante. ¡Y eso que esta foto la tomamos el día que hubo menos!

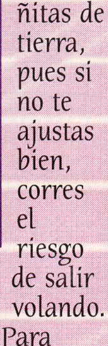
Excitebike 64

Nintendo | D. en A. ✓ Feb. 2000 | 128 Megabit | Febrero 2000

Hablemos de la forma en la que la tecnología ha hecho cambiar a los videojuegos. Cuando el NES apareció en el mercado Norteamericano, uno de los primeros juegos que aparecieron fue uno llamado Excitebike. Este era un juego de Motocross con un modo de juego innovador para su entonces en el que podías editar tu circuito. Bueno, pues más de una década después este juego aparece, pero ahora para un sistema de 64 Bit y el juego ya no es más en 2D, ahora es uno de los simuladores de juegos de motocross más realista que se haya creado para cualquier plataforma.

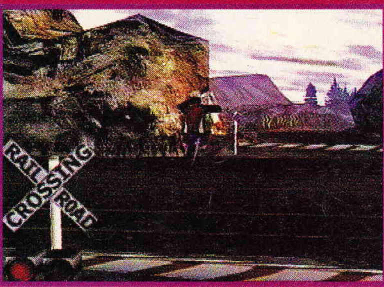
Este juego que está siendo desarrollado en nuestro continente por la compañía Left Field Studios y también ha mostrado una interesante mejoría de lo que vimos en el E3 a lo que jugamos hace unas semanas en el NSW. Los gráficos son muy buenos y ya pudimos observar la variedad de escenarios que habían prometido los programadores como son los estadios, el desierto, la selva. También pudimos sentir el trabajo de programación en la motocicleta. Este es muy realista y necesita que el jugador realice de forma correcta sus movimientos si quiere tomar una curva como profesional y no derraparse. También hay que tener un buen control en el momento de dar los saltos en las montañitas de tierra, pues si no te ajustas bien, corres el riesgo de salir volando. Para hacer todavía una mayor referencia de este juego con la versión de NES, una función en la que puedes editar tu propia pista ha sido incluída. Esta función es muy sencilla de aprender pero tiene muchas





Los valores de la moto y el tripulante están muy bien simulados.





Podrás editar tus pistas a tu gusto y ponerles la dificultad que quieras.





herramientas que te permiten ajustar cualquier tipo de superficie en un circuito, así como la forma de ésta. Como la gran mayoría de juegos de N64, este título tendrá la opción para jugarse por hasta cuatro personas de forma simultánea, o una persona en los diversos modos de juego que existen para competir contra el CPU.

En fin, lo que podemos decir de Excite Bike es que tenemos ante nosotros a un juego muy divertido y sobre todo que llena un gran hueco que existía en la línea de Nintendo Sports que era de las carreras de Motocross. Un título que todo fanático de la velocidad debe al menos jugar una vez.

La "esquina" de Rare



Rare, la compañía inglesa de programación por todos nosotros conocida presentó sus tres juegos que veremos a finales de este 1999 (y probablemente a principios del 2000) y que ya habíamos visto en el E3 de Mayo de este mismo año. Estos juegos son: Donkey Kong 64, Perfect Dark y Jet Force Gemini.

Donkey Kong 64

Donkey Kong 64 fue una de las cartas fuertes de Nintendo en este evento (tanto así que hasta tenían un Stand donde salían de vez en cuando unos japoneses a bailar y había un DJ bastante raro). Aunque la versión que estaba ahí de muestra no difería en mucho de lo que ya habíamos visto en el E3, pudimos ver un video en el que se mostraban más pantallas nuevas. Debemos decir con base en eso que vimos, que algo en lo que están trabajando bastante duro la gente de Rare es en hacer de DK 64 es un juego con bastante variedad. Como cada personaje tiene distintas habilidades, pues ahí ya tenemos un elemento importante de esta variedad de la que te hablamos, pero además de eso nos mencionaron que este juego tendrá una serie de escenas en las que tendrás que hacer cosas distintas a las que normalmente haces (como la escena en la que Diddy va en un carro de Mina o Donkey va controlando una lancha o toda velocidad. Existe tanta variedad entre estos personajes que Nintendo dice que DK 64 es como tener 5 juegos en un sólo cartucho. Por si esto fuera poco, el juego estará lleno de mini juegos a diestra y siniestra.

Por cierto, al parecer los japoneses han resuelto el problema del Expansion Pak para este juego (recordemos que si uno no tiene Expansion Pak, no podrá jugar DK 64) y ellos venderán el paquete del cartucho con el Expansion Pak. Este paquete tendrá un precio de 7800 Yens lo cual es bastante conveniente





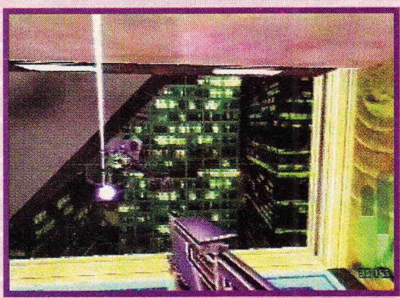
Donkey Kong o Wave Race 64.

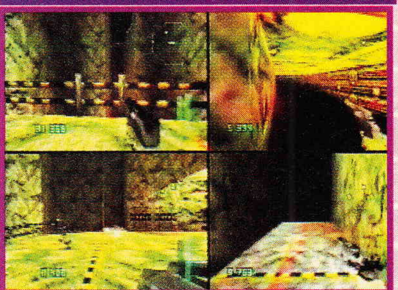
pues si se compraran estos dos artículos por separado costarían un 20% más.

Otro dato curioso que podemos dar al respecto de Donkey Kong es que se anunció que la serie de TV (la que está hecha con gráficos de computadora) se comenzarán a trasmitir en aquel país a partir del mes de Octubre. Quizá esta caricatura ayude a hacer todavía más popular el concepto de DK en aquel país.

Perfect Dark

Perfect Dark fue otro juego que pudimos observar. De la misma forma que DK 64, la versión que jugamos en el Space World no difería mucho de los que vimos en el E3, y aquí sí tenemos un poco de dudas sobre qué tan adelantado van con este juego, pues los videos que se estuvieron mostrando de este juego no diferían de los mostrados en LA en mayo. Es más, si nuestra memoria no nos engaña podríamos asegurar que se trataban de los mismos.





Precisamente por eso mencionábamos al principio de este texto sobre los juegos de Rare que no todos estarían listos para este 1999 como lo había prometido Nintendo en Mayo, pues aunque Donkey Kong 64 y Jet Force Gemini sigan con su fecha de lanzamiento (Noviembre 22y Septiembre 27) la fecha de Perfect Dark no está tan clara, ya que en Japón dicen que saldrá hasta Febrero del 2000 y para América que será para finales de 1999.

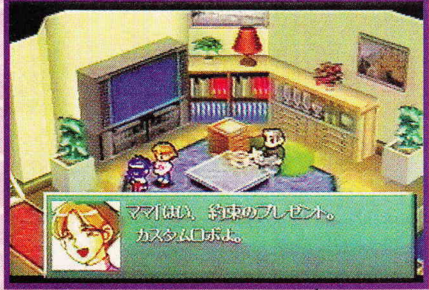
El juego que sí vimos bastante adelantado fue Jet Force Gemini, pero como ya lo tenemos en la portada de este ejemplar, pues ya no tiene caso que volvamos a hablar de él.

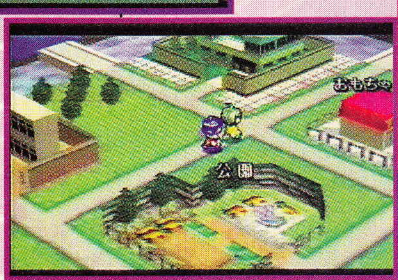


Custom Robo

Nintendo | D. en A. ✗ | 128 Megabit | Noviembre 1999

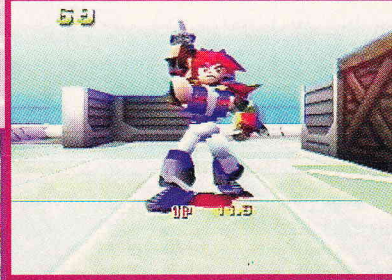
Más o menos siguiendo la onda del concepto de Pokémon, Nintendo prepara un juego para el N64 que mezcla elementos tanto de acción como de RPG. En Custom Robo, el personaje que controlas recibe como regalo un Custom Robo (un robot de juguete que pelea por ti en escenarios especiales) al mismo tiempo que tu primo y juntos van a probarlos en el Holosseum. Por alguna extraña razón resulta que tú eres muy hábil para utilizar a estos Custom Robos y la voz se corre... ahora todo mundo quiere pelear contra ti, pero tu objetivo no sólo es recibir retos, sino entrenar e ir compitiendo para poder retar al campeón de los Custom Robos "Mamoru".

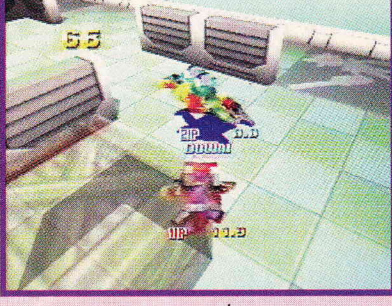




La forma en la que se mezclan los conceptos anteriormente mencionados es sencilla. Este juego es RPG en el sentido de que tu personaje va recorriendo la ciudad en busca de retos, va hablando con gente y va comprando ítems. La acción viene al momento de comenzar las batallas, ya que aquí controlas a tu robot quien con sus diversos ataques tiene que derrotar al rival. Para eso te puedes valer de golpes, disparos y hasta bombas. El tipo de ataques que puede ejecutar tu Robot dependen tanto de la experiencia que él va adquiriendo como de las refacciones que le puedes ir comprando y poniendo. Las refacciones las puedes comprar con el dinero que vas ganado por las batallas y hay de diversos precios, pero si quieres tener un Robot que sobresalga de los demás, pues entonces tienes que juntar dinero para comprar las refacciones caras. Este es un juego muy entretenido y que requiere de bastantes horas de juego para terminarlo. Los gráficos no son de los mejor que pudimos ver en el piso del evento, pero eso se compensa con la acción en las batallas. Aunque es un juego bastante entretenido, en realidad no se pierde mucho por el momento si no lo piensa traer Nintendo.







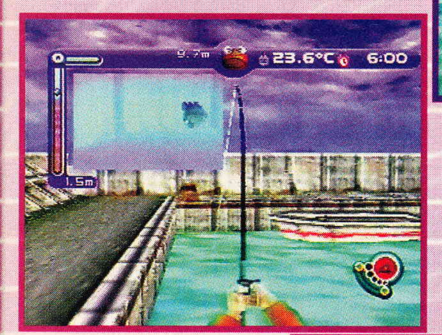


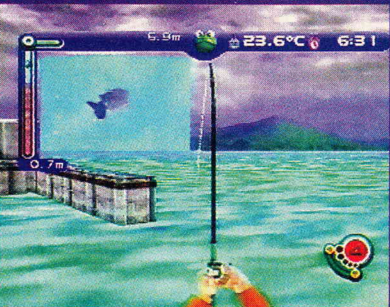


Shigesati Ito´s No. 1 Bass Fishing

Nintendo | D. en A. ✗ | 128 Megabit | Abril 2000

Según Nintendo, este es el juego de pesca más real que se ha hecho hasta el momento, pues tiene diversos elementos que así lo sugieren. Primero que nada tenemos una representación de diversos lagos y presas donde puedes





pescar y en donde factores como la topografía y el medio ambiente influyen para que los peces sean más grandes, desconfiados y otros factores extras. La forma en la que tomes la caña de pescar y la muevas también influye para que los peces se acerquen con confianza o los ahuyentes con todo el escándalo que puedas hacer. Al estar pescando tienes dos cámaras en pantalla: una con la que puedes monitorear la forma en la que se mueve la caña y la otra con la que ves al pez y los movimientos que éste se encuentra ejecutando para así hacer lo mejor y evitar que se te escape.



Pues este sí parece ser un buen juego, sin embargo, tenemos que recordar que estos juegos no son muy populares en nuestro país y que por si eso fuera poco, ya tenemos suficientes de este tipo de juegos con nuestros vecinos del norte.

Nintendo está trabajando en un Control especial en forma de caña de pescar para el juego de Shigesati Ito's No.1 Bass Fishing. Aquí te presentamos una foto en el que puedes apreciar la forma que tiene y cómo es que están acomodados los botones. Es probable que este control no llegue a nuestro continente, pero te lo presentamos para que lo conozcas.

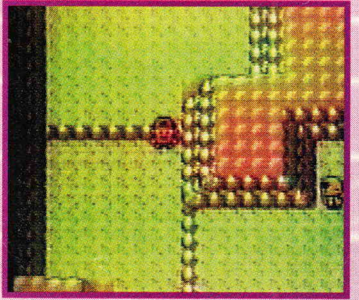


Juegos de Game Boy

En realidad, mucho del peso del evento recayó sobre las nuevas versiones de Pokémon: Silver y Gold. En el piso del Space World había muchas máquinas en las que podías jugar las dos versiones. Una mala noticia para los videojugadores de ese país es que la salida de este juego se retrasaría un par de meses por diversos motivos, sin embargo esto no es tan malo, pues este título tendrá una muy buena cantidad de opciones. A nosotros los videojugadores norteamericanos no nos preocupa mucho esto del retraso, pues a final de cuentas nosotros no lo veremos hasta mediados del 2000.

Pokémon Gold y Silver

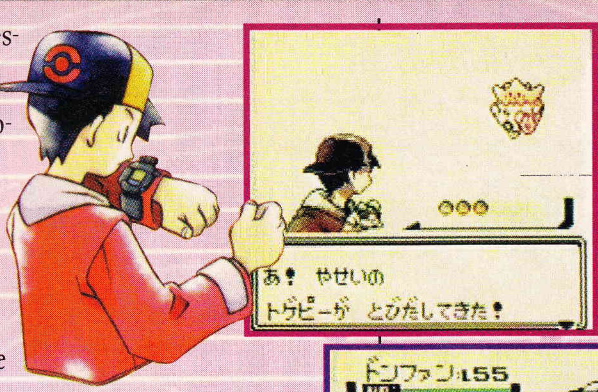
Nintendo | D. en A. ✓ 2a mitad 2K | 32 Megabit | 21 de Noviembre



¿Por qué este juego tuvo mucho tiempo de retraso? la respuesta es simple: Los programadores se pasaron meses analizando nuevos conceptos y elementos que incorporarían al juego (así como seleccionando a los nuevos personajes) y que debemos decir le darán una nueva vida al juego. A continuación hablaremos de todo lo nuevo que se va a incluir en este título. Si eres fanático de Pokémon entonces no podrás esperar a tener este nuevo juego en tus manos.

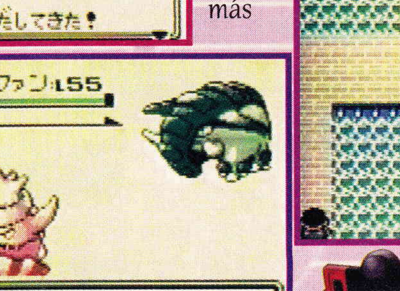
Primero que nada, los programadores arreglaron el problema del Pokédex (Siiiiiiiiiiiiiii). Eso quiere decir que no más molestas cajas para

guardar a tus Pokémon, estos serán fáciles de organizar y también muy fácil para cambiarlos y ponerlos a pelear (si esto no lo hubieran arreglado, hubiera sido un grave error).

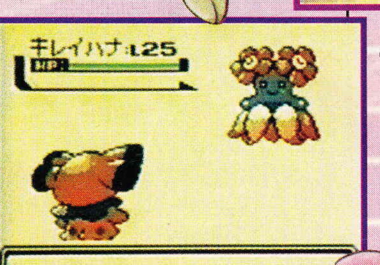


El número de Pokémon en este juego es bastante elevado: Existen 250 clases de personajes (entre evoluciones y personajes normales).

Una de las ventajas de esta nueva versión es que podrás intercambiar personajes entre las versiones Silver y Gold a través del cable Game Link, pero además podrás intercambiar personajes con las versiones anteriores (Red, Green, Blue, Pikachu) y de hecho hay algunos Pokémon que sólo los podrás sacar de las versiones viejas. Lo que no mencionaron es qué pasará si intentas intercambiar un personaje de los nuevos a las versiones viejas, pero eso ya lo veremos después.



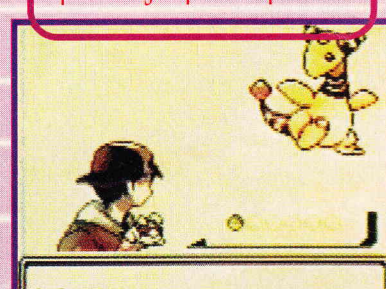
Otra forma en la que podrás obtener Pokémon extraños es por medio del Pokémon Egg. Si tú pones juntos a un Pokémon macho con uno hembra, probablemente puedan producir un huevo y lo que salga de este huevo puede variar dependiendo las características de los Pokémon que pusiste juntos.



¿Qué es el Pokégear? Pues es otro de los tantos inventos del Profesor Oak. El Pokégear son una serie de aparatos que ayudan a los Pokétrainers a estar en contacto. Con ellos puedes saber qué hora es y el lugar exacto en el que te encuentras, también puedes recibir llamadas de otros entrenadores o señales de radio. Y es que otro de los elementos nuevos de Pokémon Silver y Gold es que este juego tiene un reloj interno y el tiempo en el juego transcurre como en un día normal. Esto te abre muchas posibilidades, pues algún entrenador te puede hablar para quedarse de ver contigo e intercambiar algunos Pokémon. También podrás asistir a las pláticas y conferencias impartidas por el Profesor Oak para saber más sobre los Pokémon. Obviamente algunos de estos eventos sólo ocurrirán ciertos días a ciertas horas. ¿Será posible entonces que algunos Pokémon aparezcan en el mapa a ciertas horas? Una última innovación en este juego es la capacidad que ahora tienen los Pokémon de usar ítems y no sólo sus propios ataques. Existen ítems que pueden usar cualquiera de los personajes, pero existen algunos que hacen más fuertes los ataques de un Pokémon de cierta especie.

Como podrás ver, todo este tiempo no pasó en balde y el juego que próximamente estará a la venta en Japón, tiene bastantes opciones para mantenernos ocupadas hasta que salga la nueva versión... tal vez para el Game Boy Advance.

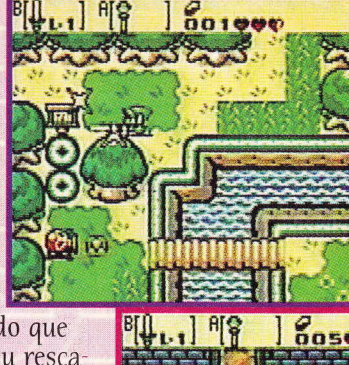
En Pokémon Silver y Gold encontrarás nuevos personajes para capturar.



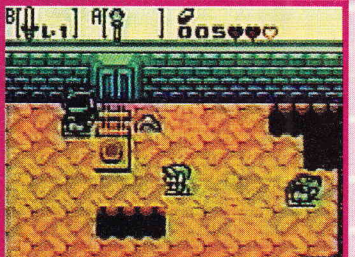
The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterium Tree

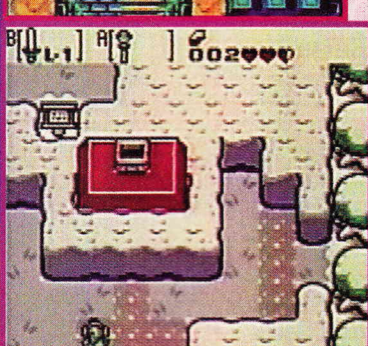
Nintendo | D. en A. | ✓ Sin fecha definida
32 Megabit | 21 de Noviembre

Ya hace bastante tiempo que vimos una aventura de Link para el GB (la re-edición para el GBC no la contamos) por lo cual nos dio bastante gusto ver que Nintendo en este evento presentó un nuevo juego de la serie "The Legend of Zelda". En este título, la historia es la siguiente: En la tierra de Hyrule, la princesa Zelda -guardiana de las estaciones y de la Trifuerza- ha sido secuestrada por Ganon. Sabiendo que Link se lanzaría inmediatamente a su rescate, Ganon divide la Trifuerza en 8 partes las cuales esconde en los rincones más inhóspitos de Hyrule. Pero eso no fue todo lo que este sujeto hizo, sino que también tomó el bastón de las estaciones y lo ocultó en un mundo interdimencional, lo cual causó un caos en Hyrule que Link debe resolver antes de que sea demasiado tarde.



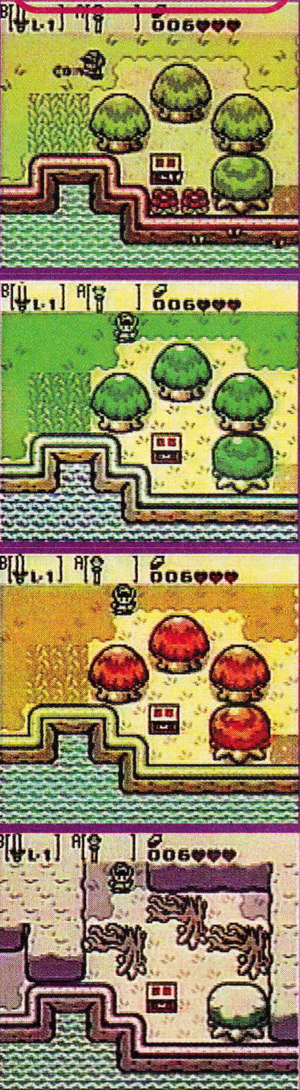






Como verás, el juego se ve muy similar al primero de la serie, sin embargo tiene algunas diferencias significantes. Para comenzar te diremos que este juego será exclusivo para el GB Color. Otra cosa estética que te podrás dar cuenta al jugar es que aunque el Scroll sigue siendo en gran parte de "pantalla por pantalla" como en el primero, existen calabozos en los que el Scroll se mueve libremente, puesto que hay cuartos muy grandes. Los anteriores cambios son interesantes, pero lo mejor no es eso. Gracias al "Rod of Seasons" Link puede cambiar las estaciones del año en cada una de las pantallas que se encuentra. ¿Esto con qué motivo? Pues dependiendo la temporada en la que se encuentre, los elementos de los mapas cambiarán y sólo habrá cosas que se podrán hacer en ciertas temporadas del año. Nuevos personajes ayudarán a Link en su misión. Uno de ellos es un canguro de nombre Rikki. él ayuda a Link a eliminar a sus enemigos.
Otro personaje que ayuda a Link es una brujita de nombre Maple. De hecho, ella juega un papel muy importante dentro del juego, ya que ella aparecerá de vez en cuando en el juego y hará que los eventos del juego cambien al azar. ¿Esto con qué motivo? pues la cuestión es que el juego se puede desarrollar de tres formas distintas. Es decir: Si tú y un amigo comienzan a jugar y después de algún tiempo comparan sus avances, podrán darse cuenta que su misión no se parece en absolutamente nada por la intervención de este personaje. En total el juego puede cambiar radicalmente en 3 distintas formas. A esto se le llama "Link System" y es una de las tantas formas en las que Nintendo busca explorar nuevas ideas para los videojuegos del futuro.

Aquí podemos ver la forma en la que el clima influye en el juego. Sólo hasta que cambias esta pantalla a invierno puedes tomar el cofre que se ve en la imegen.



¡Hey! A esta muchacha siempre la encontramos en el Space World y siempre va disfrazada de algún personaje de Nintendo. Este año decidió disfrazarse de Star Fox. El disfraz estaba muy bien realizado, lástima que no se pueda apreciar por completo en la foto (con cola, pistola y botas).



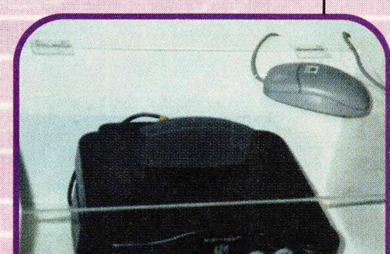
¿Y qué onda con el Disk Drive?

Este evento sirvió de marco para que Nintendo presentará en Disk Drive. Tal como lo mencionamos en su ocasión, este nuevo periférico para el N64 sólo estará disponible para aquél país. De hecho, Nintendo ha creado un infraestructura muy grande en cuestión de comunicaciones y servicios para poder servir a los propietarios de este sistema. Este servicio tiene el nombre de Land net y la compañía Radnet se encargará de manejarla. El servicio estará disponible a partir del 1o. de Diciembre.



Supongamos que...

Vivimos en Japón y queremos entrar al servicio de Land Net. ¿Qué es lo que necesito para poder accesar y qué es lo que voy a obtener? Pues por principio de cuentas necesitarás todo un paquete que se venderá por separado y que incluye:



1) Tu N64.
2) El Disk Drive.
3) El Nintendo 64 Módem (Un cartucho que servirá de Módem).
4) El cable modular (para conectarse a la red).
5) El Expansion Pak.
6) Un disco de membresía con el que te podrás conectar de una forma muy amigable a la red.

Una vez que tengas todo eso podrás ingresar al servicio de Land Net. Los beneficios que podrás obtener son variados. Por ejemplo:

- Podrás bajar de este servicio dedicado algunas actualizaciones para tus juegos del Disk Drive, como nuevos mundos, personajes, misiones, escenarios, etc.

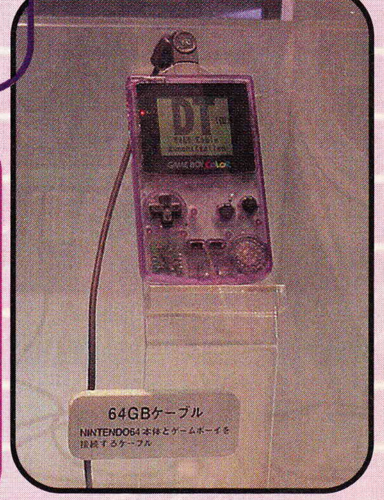
* Entrarás en competencia contra videojugadores de todo Japón en los juegos que soporten este servicio.
* Podrás ver a otros videojugadores competir y así aprender algunas técnicas útiles.
* Obtener demos de juegos que apenas van a ser lanzados. Podrás hasta mandar ideas y comentarios de estos Demos.
* Podrás intercambiar información con tus amigos vía Internet.
* Podrás navegar a través del WWW.
* Además obtendrás otros servicios como una revista en línea, noticias, archivos de noticias y hasta pordrás oír en exclusiva la música de nuevos artistas.

Ahora regresemos a la triste realidad: Nosotros no vivimos en Japón y no tendremos este servicio. Aunque no todo está perdido. Entre el Doplhin y el Game Boy Advance (lee la información en el Extra de este número) podremos tener esto en América y más.

El juego DT te permite jugar con el Disk Drive por medio del Game Boy Color a través del GB cable. La información del juego la sacas del Disco y puedes grabar los datos en él. EL Game Boy Cable te permite jugar con el GB y el N64 al mismo tiempo y tendrá mucha utilidad con el Disk Drive.



El Disk Drive, listo para entrar a Land Net.



Pues bueno, eso fue nuestro reporte del Ninstendo Space World de este año. Aunque estos no fueron todos los juegos que se mostraron en este evento sí son los más interesantes. Como podrás ver, no sólo el fin de año pinta bien para los videojugadores de nuestro continente por las cosas que se están preparando en América, sino también por lo que programan en Japón.







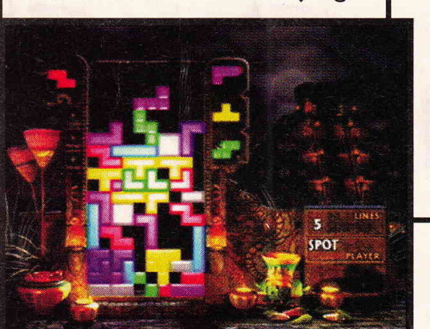
En este número encontraste un análisis de The New Tetris, eso es seguro, por eso de una vez aprovechamos para darte un par de trucos y así los pruebes cuanto antes.

Súper Velocidad



Comienza un juego de One Player y registra un nuevo nombre, pero en lugar de poner el tuyo, date de alta como 2FAST4U (que si lo pronuncias en inglés, se escucha "Too Fast For You", o sea, demasiado rápido para ti); después, manualmente termina de registrarte colocando el cursor con el pad direccional en OK.

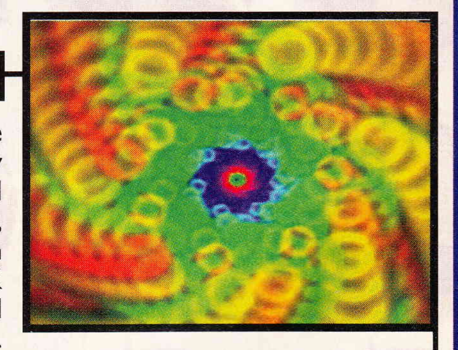
Como ves, el nombre no aparece en la lista, así que selecciona cualquier archivo y comienza el juego... las primeras cinco piezas caen en velocidad normal, pero después... ¡agárrate! Esto le aumenta la dificultad al juego.



Kaleidoscópico

La música de este juego es bien sicodélica y si quieres ver una imagen igual de rayada, entra en el menú Options y ahí escoge la canción Haluci y después en Music Mode elige Choose.

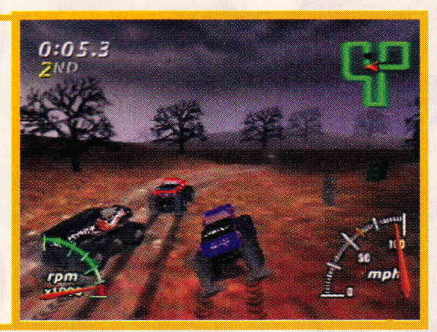




Después comienza un juego en One Player y registra un nuevo nombre y pónle "Haluci" (sí, igual que el nombre del BGM), después manualmente ponle OK. Si te das cuenta, no se registró el nombre, así que vuelve a entrar a New Name y pon de nuevo y de la misma forma "Haluci" y en cuanto lo hagas, OK comenzará el alucine. Si empiezas a ver elefantes rosas y a Lucy en el Cielo con diamantes, no nos hacemos responsables.



Acá tienes un par de trucos del título Monster Truck Madness 64. Pruébalos de una vez y dale con todo.





Texturas con fotos de Jim

Con este código todas las texturas del juego, o sea, el piso y las paredes, estarán tapizadas con fotos de "Jim", un programador de Rockstar Games. En el menú de Enter Code, introduce la clave:

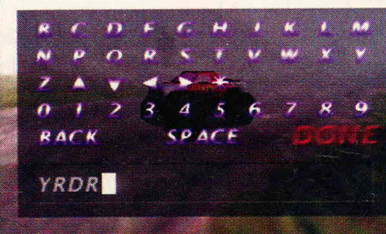
JMPNG



Después comienza cualquier juego y todo estará forrado con fotos de este sujeto... está bien, pero como cosa curiosa del juego, pues como que no es muy agradable ver a este individuo todo el tiempo.

Llantas pequeñas





Si no te gusta el tamaño tan exagerado de las camionetas, introduce el siguiente código en la pantalla de Enter Code:

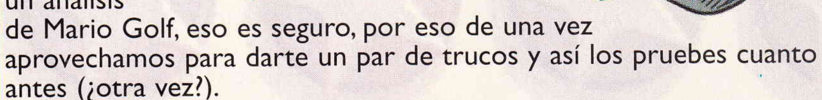
YRDR



Ahora sí, las llantas estarán del mismo tamaño que las de un "vocho" y lo mejor es que las camionetas siguen tan destructivas como siempre.



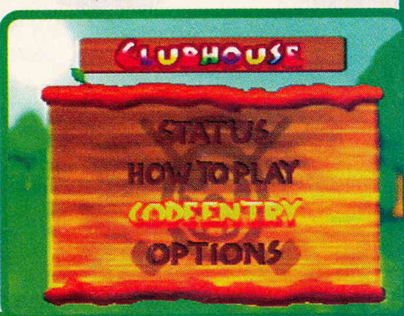
Mario Golf

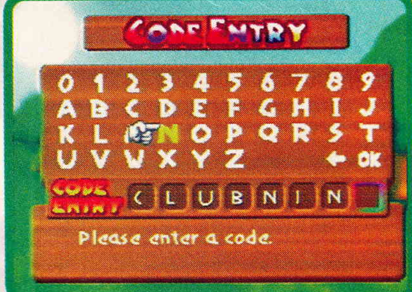


En este número encontraste un análisis de Mario Golf, eso es seguro, por eso de una vez aprovechamos para darte un par de trucos y así los pruebes cuanto antes (¿otra vez?).

Code Entry

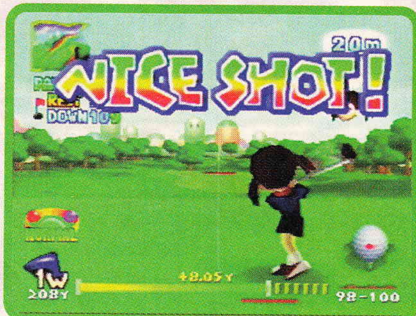
En este juego hay una pantalla muy misteriosa llamada Code Entry, para obtenerla, entra a la pantalla de Main Menu y ahí coloca el cursor sobre el menú de Club House y ahí presiona al mismo tiempo los botones **Z, A** y **R,** así entrarás al menú de Club House, pero verás que hay una opción más, de nombre Code Entry.





Aquí puedes meter códigos... ¿cuáles códigos? Eso todavía es un misterio para nosotros... si tienes alma de investigador, busca la respuesta por ti mismo

Jugadores Zurdos



Para que tus jugadores sean zurdos en lugar de diestros, coloca el cursor en el que vas a usar y elígelo con el botón **A**, manteniendo presionado el botón **L o Z.**

Metal Mario

Para qué hacernos de rogar... la forma de obtener a Metal Mario es sencilla, pero requiere de paciencia y mucho tiempo de juego. Debes obtener las 108 Birdie Badges del Tournament y al instante ya estará seleccionable.

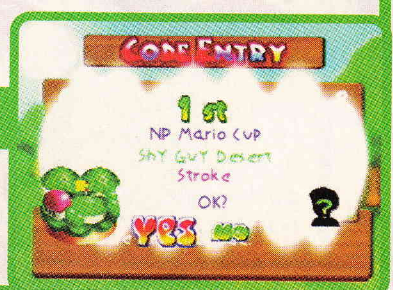


Metal Mario es el personaje más poderoso de todos, así que te servirá bastante para ganar modos de juego más rápido, como el Ring Shot.

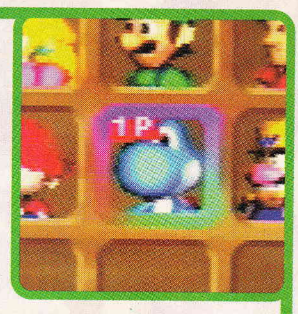
Nintendo Power Tournament

Siguiendo con el misterio que gira en torno a Mario Golf, existe un torneo escondido de nombre Nintendo Power Tournament. Para entrar, usa el truco de Code Entry y en esa pantalla introduce el código:

KPXWN9N3



Diferentes Colores

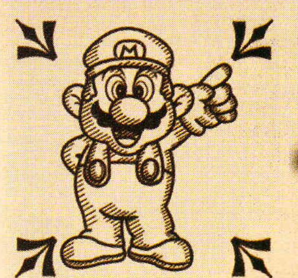


Como en Super Smash Bros., puedes cambiarle el color a los personajes. Para lograrlo, coloca el cursor en el personaje que quieras y presiona y mantén cualquier botón de la unidad **C** y después presiona **A.** Cada uno tiene cuatro colores diferentes.

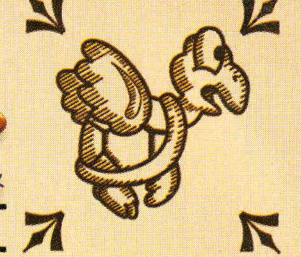


Este torneo se llevará a cabo en el Koopa Park y se juega como un torneo normal, pero lo más extraño es que al final te dan un Password. Al parecer esto se trata de un concurso que organiza la revista Nintendo Power, entonces, al terminar este torneo, el Password te guarda el tiempo y el número de golpes que utilizaste y el mejor récord se hará acreedor a un premio. No sabemos cómo está organizado este concurso o si realmente se trate de eso... Vamos a investigar y te tendremos más información en el próximo número.









¿Qué es el Game Boy Advance?

Pues todo indica que Nintendo planea comenzar muy fuerte el siguiente siglo. En Mayo oímos de los primero planes para el lanzamiento de lo que será la siguiente consola casera de esta compañía y ahora a principios de Septiembre anunciaron su siguiente consola portátil. En este caso no estamos hablando de una nueva versión del clásico GB. No, esta es una consola totalmente nueva que ha sido llamada con el nombre clave "Game Boy Advance". A continuación presentamos el anuncio de prensa que hizo Nintendo sobre este nuevo sistema. Léelo y juzga por ti mismo.

Nintendo Co. Ltd. ha anunciado ahora al sucesor del Game Boy al dar a conocer los primeros datos de "Game Boy Advance" (nombre temporal). Además de eso, Nintendo anunció que creará una compañía en conjunto a Konami de nombre Mobile 21 que desarrollará software para el nuevo sistema. El game Boy Advance utilizará un CPU 32 Bit-risc desarrollado por Cambridge, una corporación del Reino Unido famosa por desarrollar CPU para teléfonos celulares. Además de tener un poderoso procesador de 32 Bit, el Game Boy Advance podrá conectarse a un teléfono celular (o PHS en Japón) para accesar a Internet, permitiendo a los videojugadores "bajar" juegos, participar en juegos de Multiplayer, chat y enviar e-mail. Usando una cámara digital especial (no la Game Boy Camera), el jugador podrá ver la cara de la persona contra la que está jugando.
Agregar funciones de comunicación a un juego portátil como el Game Boy se espera que nos dé una nueva forma de entretenimiento a través de redes. El Game Boy Advance será una terminal de telecomunicaciones personales así como un sistema de entretenimiento de "siguiente generación". El presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, lo ve como una forma de explorar las nuevas áreas de juegos multijugadores.
Mobile 21 también desarrollará software para el sistema de siguiente generación de Nintendo: Dolphin para aprovechar mejor las ventajas que hay de la compatibilidad y conectabilidad entre el Game Boy Advance y el Doplhin. Algunos integrantes de esta compañía saldrán de las filas de Nintendo y Konami y nuevos empleados se irán incorporando cuando el desarrollo se incremente.
Los desarrolladores han demostrado muchísimo interés y más desarrolladores para el Game Boy Advance se irán anunciando en el futuro. En el Game Boy Advance se podrán jugar los cartuchos tanto del Game Boy y el Game Boy Color, pero los juegos desarrollados exclusivamente para este sistema no se podrán jugar en el GB y el GBC. El precio de salida del Game Boy Advance así como sus accesorios no se han determinado, pero se espera que sea un precio accesible al mercado. Game Boy Advance se espera que esté disponible para Agosto del 2000 en Japón y para antes de que termine el 2000 en Norteamérica.

Las especificaciones preliminares del sistema son las siguientes:
* CPU: 32-bit RISC CPU
* Pantalla: LCD Reflectivo TFT a Color (mejor tecnología que la del GB Color)
* Tamaño de la pantalla 40.8mm x 61.2mm
* Resolución: 240 x 160 pixeles
* Máximo de colores en pantalla: 65,000
* Tamaño: Altura aproximada 80mm/ ancho 135mm / grueso 25mm
* Peso: Aproximadamente 140g
* Baterías: 2 pilas alcalinas AA
* Vida de las baterías: 20 horas de juego continuo.

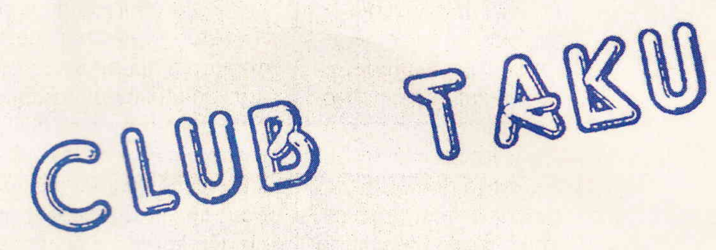
Además de esto, se confirmó el desarrolló del sistema para conectar el GB Color a un celular, que mencionamos en el ejemplar anterior. Este adaptador sólo se ha anunciado para Japón y no hay planes para lanzarlo en este continente.

¿El Game Boy Advance será un digno sucesor del GB y el GB Color? Por sus especificaciones todo indica que sí.

Pues en verdad que esta es una noticia muy importante para el mercado de los videojuegos. Nintendo, el líder absoluto en esta rama por fin ha anunciado la "evolución" del clásico Game Boy y no es para menos que muchas compañías ya hayan mostrado su interés en el desarrollo para este sistema. Con todo lo que fue anunciado no es para menos. Pero lo que nos parece a nosotros todavía más sorprendente es la capacidad y la facilidad que tendrá este sistema para conectarse a la red. Esto demuestra la visión de Nintendo que tiene del entretenimiento. Más noticias y comentarios de este sistema en el próximo ejemplar.

CLASIFICADOS







Novedades en Nintendo 64

POKEMON

LOONY TUNES

NOVEDADES PARA:
GAME BOY COLOR

HYBRID HEAVEN

SHADOW MAN

QUAKE II

Nintendo

Promoción del mes
Juego STAR WARS EPISODE I RACER
+ 1 CONTROl: $ 170.-

Super Nintendo

Canjes

Services

Game Boy

ANTZ

RE BOLT

NINTENDO 64

MARIO GOLF

ARMY MEN

ENVIOS AL INTERIOR

CLUB "TAKU"

Av. Cabildo 2280 - Ciudad de la Paz 2279 - Local 30 en Hall Central
Teléfono: 4787-5217



CLASIFICADOS



CLASIFICADOS













CONCURSO VALIDO PARA ARGENTINA Y URUGUAY

Participá

de este fabuloso concurso
mirando el programa Nivel X en el canal Magic Kids,
de Lunes a Domingo en los horarios: **01:00 hs. / 11:30 hs. / 17:00 hs. y 21:00 hs.**

¡Animate!

Retirá los cupónes (direcciones figuran en las bases)
y completalos con tus datos, enviándolos a:
Casilla de correo 114 - Suc 25 (B) Plaza Italia - C.P. 1425 - Buenos Aires - Argentina

Este mes, tenés tiempo hasta el 27 de octubre para entregarlos.

¡Vení a jugar con nosotros!

BASES DEL CONCURSO

1-Para participar del concurso es necesario enviar el cupón con los datos personales y las respuestas correctas a la dirección que figura impresa en el cupón. 2- No es necesario efectuar compra alguna para participar de este concurso. No hay límite de cupones participantes por persona. Cada cupón debe ser original. Se podr· retirar sin obligación de compra un cupón en: Nintendo Costa Rica 4619 Capital Federal, los días martes y jueves. 3- Gamela Argentina S.A. se reserva el derecho de modificar las fechas o efectuar otros cambios por causas no previstas. 4- No es necesario estar presente en el sorteo para ganar los premios. 5- Los ganadores surgir·n por simple extracción de 10 cupones al azar entre todos aquellos que cumplan los requisitos previstos en estas bases. Los resultados de los ganadores serán notificados a los ganadores a través de correo certificado, por vía telefónica o por el programa ¡Nivel X! (Magic Kids 11.30, 17.00 y 21.00 HS). Además de los 10 cupones va a haber 5 cupones de reserva en caso de que Gamela Argentina S.A. no reciba confirmación por parte de los ganadores de la primera tanda de cupones. 6- Los cupones participantes serán propiedad de Gamela Argentina S.A. y no serán devueltos. Todas las decisiones son definitivas e irrevocables. 7- El envío de los cupones implica plena aceptación de dichas bases. 8- Los premios no podr·n ser transferidos, negociados, reembolsados, cobrados en efectivo, intercambiados ni reclamados por terceros. 9- Gamela Argentina S.A. no se hará responsable por cupones perdidos, direcciones ilegibles o incorrectas, o recibidos después de la fecha fijada. 10- Los empleados de Gamela Argentina S.A., Blockbuster Argentina S.A: , Magic Kids, y sus familiares, así como los agentes, representantes, subsidiarias y promotores de estas empresas, no prodrán participar en el concurso.